ファミ通責任編集

ドラッグオンドラグーン2 -封印の紅、背徳の黒- パーフェクトガイド



ファミ通

ドラッグオンドラグーン2 -封印の紅、背徳の黒- パーフェクトガイド

18 years ago, the world was saved from a destructive crisis through the endeavors of one man and one dragon. Now, once again evil torments the populace. Man and dragon, and God... What is right? What is wrong? Through mainly 'NOWE', the child of the dragon, a magnificent story is about to unfold.

enter brain

DOD2

ドラッグオンドラグーン2 -封印の紅、背徳の黒- パーフェクトガイド



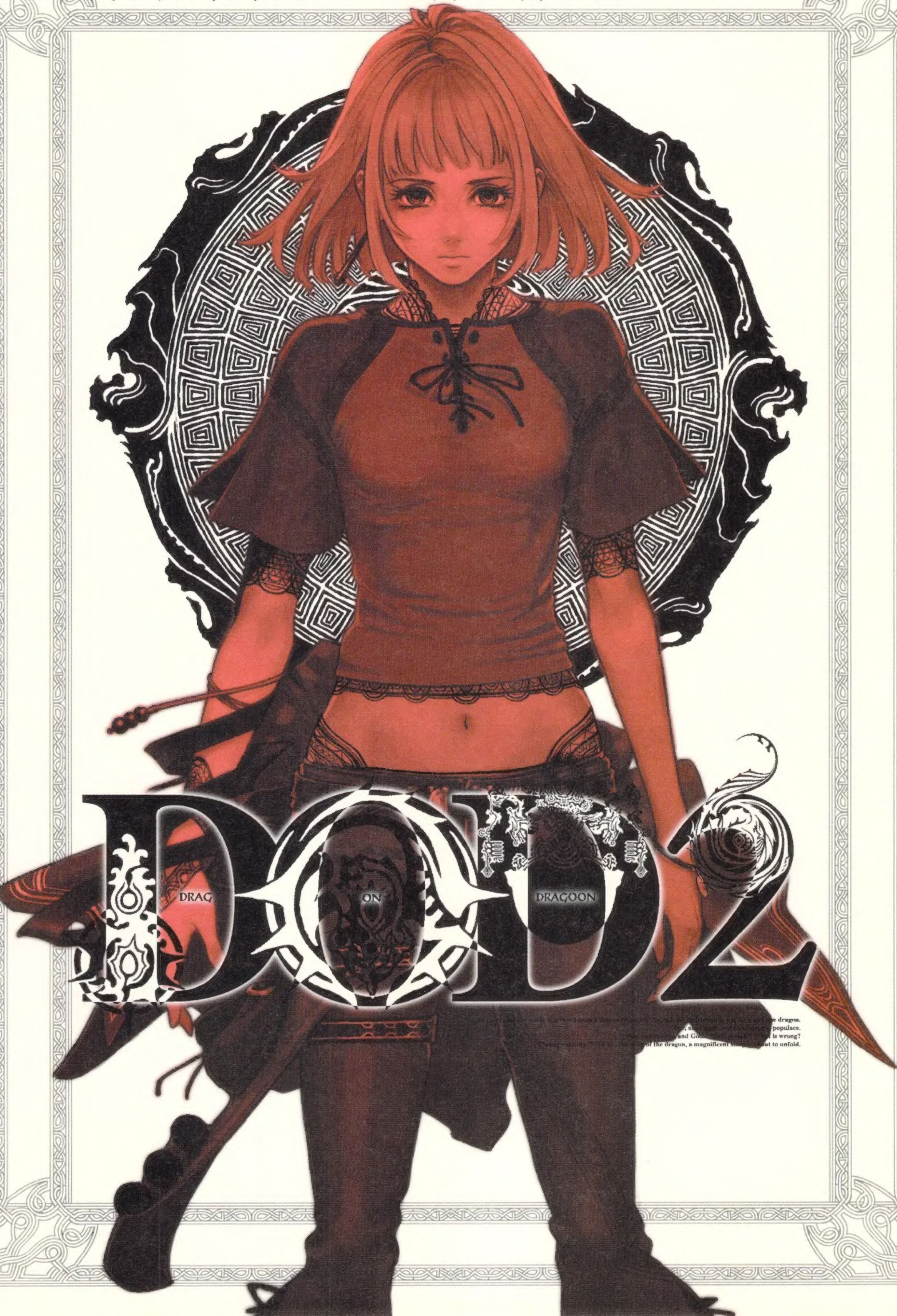
ファミ通

ドラッグオンドラグーン2 -封印の紅、背徳の黒- パーフェクトガイド

18 years ago, the world was saved from a destructive crisis through the endeavors of one man and one dragon. Now, once again evil torments the populace.
Man and dragon, and God... What is right? What is wrong? Through mainly 'NOWE', the child of the dragon, a magnificent story is about to unfold.

enter brain

ドラッグオンドラグーン２ −封印の紅、背徳の黒− パーフェクトガイド



Contents





DOD2
DRAG ON DRAGOON

シナリオ設定編

18 years ago, the world was saved from a destructive crisis through the endeavors of one man and one dragon.
Now, once again evil torments the populace.
Man and dragon, and God... What is right? What is wrong?
Through mainly 'NOWE', the child of the dragon, a magnificent story is about to unfold.

世界設定解説

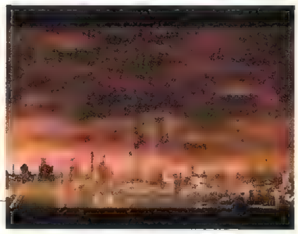
十八年前の事件

単に「事件」という言葉で片づけるには、それはあまりにも多くの血と憎しみと、そして涙を伴うものであった。十八年前の事件、すなわち、世界崩壊の危機である

その事件以前、世界には数多くの中小国家が乱立し、また人間以外（あるいは人間以上）の存在——ゴブリン、オーガ、フェアリー、エルフ、ドラゴンなどの名で知られるモノたち——も各々のテリトリーを持ち存在していたが、特に大きな戦乱が起こるわけでもなく、おおむね平和が続いていた。その平和な時代を混沌渦巻く終末世界へと追いやったのが、謎の教団「天使の教会」と、その信者により構成される新勢力「帝国」である。帝国の目的は、彼らの信じる「神」が新たな世界を創造できるよう、世界の秩序を維持する「封印」を破壊し、すべての存在にリセットをかけるというものだった

それに対して残る諸国は「連合軍」を組織し、生きながらにして世界の最終封印となった存在「女神」（P7参照）と、同じく秩序の封印として機能する、砂漠の神殿、海の神殿、封印の森の3ヵ所を帝国の手から守るための戦いへと突入した。そして、女神を擁した連合軍の拠点、女神の城に対する帝国の総攻撃が始まった時、十八年前の事件の核心が動き始めたのだ

第一の当事者、後に世界を破滅の危機から救うことになるカイムは、傭兵として女神の城での決戦に参加していた。彼を突き動かすのは、復讐心と使命感。自分の両親を惨殺されたという恨みと、女神としての務めを健気に果たす妹フリアエを守り



帝国の中枢、帝都



女神の城



幼き異教の司祭・マナ

たいという想いとが、彼に鬼神の働きを可能とさせていた。だがそれでも、無尽に湧いてくるかという帝国軍の前に、カイムは力果てようとしていた。そして彼は、女神の城の中庭で、瀕死のレッドドラゴンと運命的な出会いを果たしたのだ

互いの利害の一致から、カイムとドラゴンは「契約」(P11参照)を成し、その結果、戦局を一変させるほどの力を得ることとなる。カイムとドラゴンは次々と敵を撃破し、帝国の中枢へと近づいていった。だが、帝国もまた封印の破壊に着々と成功し続け、ついには帝国の幼い司教、狂った少女マナにより、女神フリアエの命は奪われてしまうのだ。悲しみに沈むカイムだったが、ドラゴンの励ましにより司教マナを追い詰めることを決意する。そして、帝都上空で行われた最終決戦。カイムとドラゴンは、長い戦いで培った絆の力でマナを打ち破る。

しかし、そこでマナは正気を取り戻す。敵の首魁であったはずのマナは、幼いころに母から愛されなかった記憶につけこまれ、神の手足として操られていただけの傀儡だったのである。最終封印は失われ、真に倒すべき神には届かず、このままでは世界の破滅を迎えるだけとなったその時、ドラゴンは世界を救うため、何よりもカイムを守るため、自分自身が女神に代わって最終封印となることを告げたのだった。

そして世界は平穏を取り戻した。だがその陰にいた、凄絶なる苦痛に耐えつつ封印となった赤き竜と、清絶なる孤独に耐えつつ独り生きる若者との絆について知る者は、ごくわずかである……。



カイムの契約相手・レッドドラゴン



レッドドラゴンとの契約

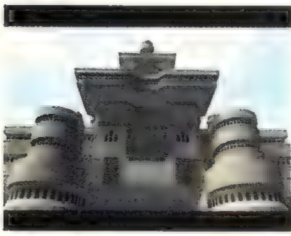


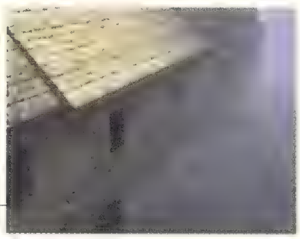
封印となるレッドドラゴン

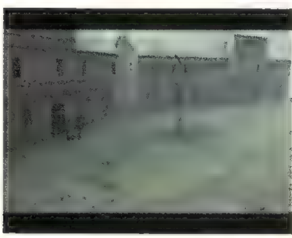


世界の救世主・カイム

世界の現状


大神殿


石の村


砂の村


塔の村


果ての僻村

十八年前、世界はカイムとドラゴンの力により救われた。吟遊詩人の弾き語りであれば、それが物語の終わりとなるはず。しかし、現実の世界はそうはいかない。そこからが新たな始まりであり、それは苦難の道の第一歩でしかないのだ

世界はボロボロに疲れ果てていた。連合軍の数多くの将兵たちが帰らぬ人となり、戦乱のあおりで幾多もの村や街が焼け、民の命も失われた。なかでも悲惨だったのが、司教マナを失った帝国軍だ。司教マナの手による、人々の一時の狂信的な忠誠が解けても、かつて世界を破滅に向かわせたという事実は消えない。結果、元帝国軍と連合軍の生き残りたちは、世界を再建に向かわせねばならないその時も不毛な争いを続けていた。それでも、双刀の金獅子と呼ばれた騎士オローの人徳により、かつて帝国に属した者たちも徐々に連合軍に帰順し、戦乱は治まったという

そして現在、かつて女神を守った神官職を中心に、生き残りの兵たちが集い作り上げた新たな秩序、大神殿と封印騎士団によって人間世界は平常を取り戻した。また、かつての繁栄ぶりとは比べようもないが、いくつかの街は再建を果たし、新たにできた村や集落もある。神の狂気に操られていたモンスターたちも、それぞれのテリトリーに戻り、何事もなかったように人間とは不干渉を保っているようだ


錆の町

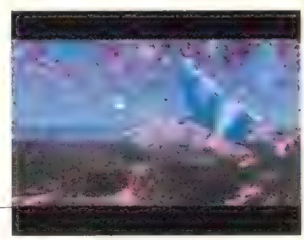
最終封印と女神

かつて世界は、3つの封印の地とひとりの女神＝最終封印によって守られていた。そして今、最終封印はドラゴンの手に委ねられている。しかし、この最終封印が具体的に守るもの、それが何なのかという事実は、意外と一般に知られてはいない。人々はただ漠然と、封印がなくなると世界が終わる、そう考えているだけである。実を言うと、封じられているのは「この世界自体」である。世界を創造した存在＝神の干渉から世界を切り離し、独立した系として永遠に安定させることが、封印の目的なのだ。十八年前の事件は、世界を気まぐれに創り替えるため、神がマナという少女の力に目をつけた結果だったのである。

それほどの力を持つ最終封印だけに、それを自身の肉体に内包する存在、すなわち女神は壮絶な苦痛を強いられることとなる。女神として選ばれた女性の全身には「オシルシ」と呼ばれる烙印が刻み込まれ、それは激痛を伴い彼女を責める。そのため、女神は通常の生活を送ることはできず、みな一様に短命である。それは現封印のドラゴンにしても同様で、世界を守ることと引き換えに、ドラゴンは永劫に続く苦痛に身を灼かれているのだ。



先代の女神フリアエ



封印を失い
崩壊する世界



ドラゴンの封印

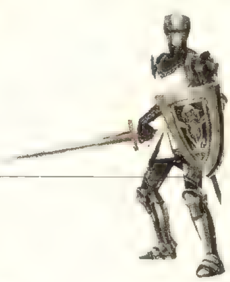
封印騎士団

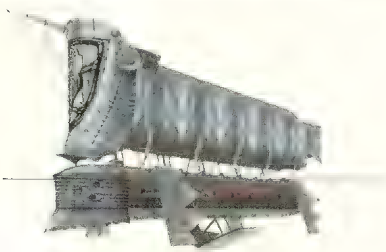
封印騎士団は、十八年前の事件以降に結成された新しい組織である。かつて最終封印＝女神を守るのは神官職の役目であった。しかし彼らは常設の武力を持たず、それが故に、帝国という反女神勢力の突然の出現に対して無力だったのだ。その結果、周辺諸国の協力を得て連合軍が組織されるまで、帝国の先制を許すこととなり、最終封印たる女神を失うという事態が引き起こされたといってもいいだろう。その帝国と連合軍との戦いが終わり、最終封印を守り切れなかった反省から生まれたのが、戦いを生き残った連合軍の精鋭をその中核とした封印騎士団である

騎士団は封印を直接守護する神官職の下に位置する組織で、当時の神官長ヴェルドレの発案により、人望と剣の技量の両者に秀で「双刀の金獅子」と呼ばれた騎士オローを初代団長として始まった。本来、神官職の要請を受けて動員される武力として存在する騎士団だが、オロー団長の方針により一般の民の力にもなり、混乱した世界を安定させる大きな原動力となったようだ。しかし3年前にオローが死亡し、新団長ジスモアを迎えた時から騎士団の変質が始まる。力至上主義とでもいうべきジスモアのやり方は、騎士団の内外に摩擦を引き起こし、民衆の一部からはあからさまな不満すら聞こえるほどになっている。それでも騎士団は組織としての力を増し、今では航空兵力までも擁し、実質的に世界最強の軍隊となっている


封印騎士団の勇姿


封印騎士団・護衛兵


封印騎士団・騎士


封印騎士団の戦闘飛空艇

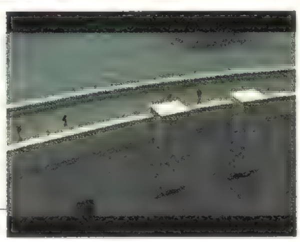
直轄区と殉教者

最終封印と共に、騎士団の守るべき対象となっているのが、この直轄区である。直轄区とは、十八年前の大戦の影響で生じた毒性のある土地を鎮めるため、ある「鍵」の力で封印された地である。明命、気炎、神水、宝光、天時という計5つの直轄区があり、それぞれが封印騎士団の連隊長と呼ばれる守護者によって保護され、一般の者はそこに近づくことはできず正確な位置すら公にはされていない。ただし、それはあくまで表向きの話である。封印騎士団でもある程度の地位の者でないと知らされない、真実の姿と真の役割とが直轄区には隠されているのだ。

秘密のひとつは、直轄区に半強制的に住まわされている殉教者と呼ばれる住人たちの存在だ。彼らは元帝国の住人で、世界を破滅に追いやりかけた罰を受けるかのように、劣悪な環境での生活を余儀なくされている。さらに直轄区の鍵は、周囲の生命エネルギーを吸収しないと機能できないため、殉教者たちは常に鍵から体力を奪われ続け、そのため特に子供や老人などの弱い者たちが息絶えることも希ではない。そしてもうひとつの秘密は、直轄区が真に守るものの正体である。毒性を封印するという目的は単なる方便であり、実のところ直轄区が封じているのは最終封印の赤い竜なのだ。封印騎士団を結成した神官長ヴェルドレが、最終封印の苦痛によって竜が暴走することを恐れ、さらに強い力で竜を括ろうと画策した結果、この直轄区という制度が生み出されたのである。


明命の直轄区〜明命窟〜


気炎の直轄区〜炎洞塁〜


神水の直轄区〜水城砦〜


宝光の直轄区〜光城郭〜


天時の直轄区〜天時塔〜



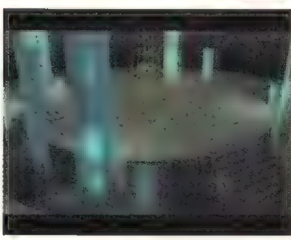
五大要素
～火、水、光、命、時間～

前項の「直轄区」で説明した、明命、気炎、神水、宝光、天時といった名称は、この世界を構成すると考えられている五大要素、つまり火、水、光、命、時間から来ている。言い換えれば、世界を覆って守る最終封印のドラゴンを、さらにその世界そのもので抑え込むことで、何者にも破られない強固な封印を成しているわけだ。

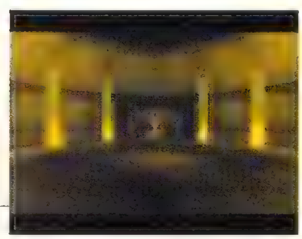
この5つの要素をそれぞれ詳しく説明すると、まず「火」は生命を育む気の力、「水」は命を宿す母なる力、「光」は闇を照らす聖なる力、「命」は生命の源である魂の力、そして「時間」はあらゆる時間、空間と次元を統べる「おおいなる時間」を表わしている
ここで多少わかりにくいのは、最後の「おおいなる時間」という部分だろう。これは、この世界独特の宗教観的な考え方で、時間と空間と次元が、しかるべき場所に秩序だって収まっている状態を指す言葉だ。このおおいなる時間を実現するために、かつて神官たちは女神＝最終封印をあらゆる犠牲もいとわずに守り続け、そして今は封印騎士団が殉教者の犠牲の元で直轄区を守り続けている



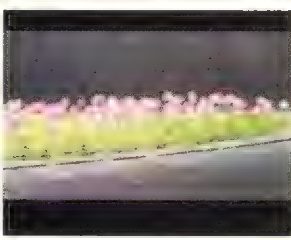
火の鍵・聖火台



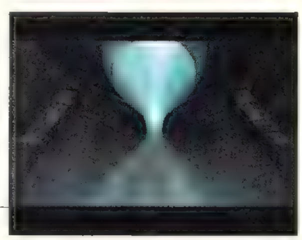
水の鍵・聖瓶



光の鍵・聖宝玉

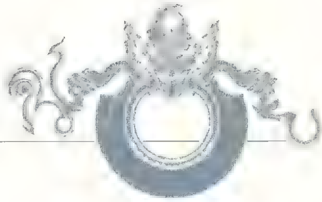


命の鍵・聖花



時の鍵・聖砂漏

契約者



ザンポの契約紋章



ハンチの契約紋章



ヤハの契約紋章



ジスモアの契約紋章



ユーリックの契約紋章



セエレの契約紋章



カイムの契約紋章

　契約者とは、強力な魔物と命を分かち合うという契約を成すことにより、特殊な能力を得た人間のことである。例えば十八年前の救世主カイムは、ドラゴンとの契約によって常人離れした力を手に入れた契約者であるし、前神官長のヴェルドレ、現神官長のセエレ、さらには各直轄区の連隊長たちも、それぞれ魔物との契約により特別な力を得た者たちだ。

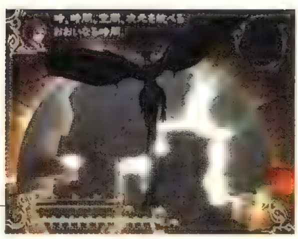
　ただし、この契約は望めば誰でもできるというものではない。まず魔物たちは人間の負の心、言い換えれば本能やエゴの部分に惹かれるという性質を持っており、その魔物が興味を持つだけの負の心の持ち主でなければ契約者にはなりえない。しかも契約に際しては、自分の身体の機能のひとつを代償として差し出さなくてはならないのだ。この契約の結果、契約者の身体には左に示したような紋章が刻みこまれ、以後契約者と魔物のどちらかが死ぬまで、一心同体の生を続けることとなる。だが、各契約者と魔物によってその関係はさまざまで、まるで肉親や恋人のような情で結ばれる者たちがいるかと思えば、あくまで利害関係のみのつながりしか持てないまま一生を終える者たちもいる。

再生の卵

　再生の卵とは、「世界崩壊を食い止めるため終末に際し神から贈られる」と人間の神話で語られており、ドラゴン族の神話でも、同様の存在が「骨の棺」という名で伝わっている。これは、かつては単なる伝説と思われていたのだが、十八年前の事件の際に、なんとその実在が確認されたのだ。しかし、現実に現れた再生の卵は、神話で語られるそれとはまったく異なる機能を持っていたのである。

　再生の卵が持つ真の能力は、その内部に取りこんだ生命を、強制的に進化させるものだといえる。ただし、ここでいう「進化」とは、よりよい高度な存在になるというわけではなく、ただ単純により強く、より凶暴に、より冷徹にという、純粋な殺戮機械としての進化でしかない。力を求めてこの再生の卵に取りこまれたものたちは、世界を破壊するだけの力を得て生まれ直し、次の世界を創造する前段階の地ならしに努めることとなってしまう。つまり再生の卵は、いわば神の使徒製造器であり、世界の崩壊を推し進めるためのものなのだ。

　十八年前の事件の際、既に亡くなった恋人を抱いた男が、再生の卵の中に自ら身を投じたらしいが、その結果いかなる存在が産まれたのか、どんな記録にも残されてはおらず、誰も知る者はいない。



再生の卵＝骨の棺



マナを取り込んだ再生の卵



再生の卵により進化した魔物

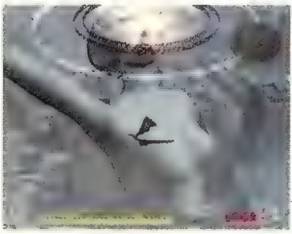
神 ～名もなき存在～

ここまでたびたび触れてきた「神」という存在は、本書の読者の方々が知る神とは、恐らくまったく概念を異にする存在である我々にとっての神は、たいていの宗教における至上の存在であり、信仰や尊敬、あるいは敬愛の対象となるものだ。だが、『ドラッグオンドラグーン2』の世界での「神」は、畏怖され忌避され遠ざけられるべき存在なのである

この世界において、神は世界を創造した神話上の存在として人々に語り継がれている。それでいながら人々は、人間自体が神に創られたという可能性は考えていないようである。そもそも神殿や神官といった「神」の名を含む施設や役職はあるものの、それは「神」のためのものではない。それは「神」から世界を守る最終封印、つまり「女神」のためのものなのだ。実際、プレイヤーは世界の各地で人々から雑多な話を聞くことになるだろうが、いかなる危機においても救いを求めて「神」の名を呟く者はひとりとしていない。長い人類史上で「神」の名を信仰心をこめて口にした者は、かつて帝国を率いて人類世界を滅ぼそうとした司教マナのみかもしれない。

また、人間世界の神話と同様に、ドラゴン族に伝わる伝承にも、「名もなき存在」という呼び名で「神」の存在が語られる。だがそちらの「神」は、人間の間で語られるもの以上に「敵」としての色彩が強い。元来、知能が高く高貴さを自覚するドラゴンたちは、現状での地上の覇者である人間すら低俗な存在として見るのが一般的であり、それは相手が「神」であろうと変わらないドラゴンたちは「神」が造物主＝至高の存在の地位にいるのはあくまで暫定的なもので、いずれドラゴンという種族が神の座を席巻できるとまで考えているようだ。何しろ、今回の物語の終盤で語られることであるが、ある意味ではドラゴンもまた造物主の資格を持つ存在なのだから。


神の御使いである「敵」


かつて異世界に現れた神?

発端 ～三年前の事件～



隻眼の男、カイム

ここで、今回の物語の真の発端と呼ぶべき三年前の事件について語っておこう

当時の神官長ヴェルドレは、本来女神に施されるべき最終封印が、人間以外のドラゴンという存在に刻まれていることに大きな不安を抱いていた。それまでの最終封印のシステムは、最終封印の女神を世界に点在する3ヵ所の神殿の封印で補強し守るというものであった。女神自身も神官団の手でなかば幽閉気味に保護され、常に最終封印はヴェルドレの手の届く場所にあった。だが、その最終封印はドラゴンの手に委ねられた。人間以上の力と知性を持つ存在の手に。万が一、気まぐれにドラゴンが人間に反旗を翻した場合、それを止められる者はひとりとしていないのだ

そこで3ヵ所の神殿を廃して新たに確立されたのが、5ヵ所の直轄区というシステムである。表向きは毒性のある土地の浄化・封印という形を取りつつ、実際にそれら直轄区が封じるのは最終封印たるドラゴンの自由だった。火、水、光、命、時間という世界を構成する五大要素をもって、最終封印が刻まれたドラゴンを縛り括り押さえつける。神官長ヴェルドレは、それによってより世界が安定すると信じていた。

そしてヴェルドレによる直轄区の設置は順調に進んでいた。しかし最後の直轄区、明命窟での儀式の際に、ヴェルドレたち神官団とその護衛を務める封印騎士団は何者かの襲撃を受けた。襲ってきたのは鬼神の強さを誇る隻眼の男。魔法に秀でた神官たちも、百戦錬磨の騎士たちも、ことごとく肉塊と成り果て、ついには当時の騎士団長、双刀の金獅子と謳われたオローまでが隻眼の男の手によって地に伏した

そしてヴェルドレは、その男の顔を見て驚愕する。それは、かつて彼と共に女神を守り帝国と戦い、ついには司教マナをも倒した救世主、カイムだったのである。その襲撃の理由も定かではないまま、ヴェルドレもまた血の海に沈んだ。不幸中の幸いは、わずかの差で儀式が終わり、明命の直轄区の守護者もカイムの手から逃げ延びたということだろうか。否、すべての儀式が完遂され、最終封印のドラゴンが完全に自由を奪われたその瞬間が、三年後に始まる新たな終末の始まりだったのだ……

キャラクター紹介

ノウェ

封印騎士団の若き騎士。騎士としての実力は未熟ではあるが、ある特殊な生い立ちのために、騎士団内部では特別視されている。それは、彼が竜に育てられた人間だということだ

ノウェは幼児期をレグナという蒼きドラゴンによって育てられ、自分はドラゴンの子供だと信じていた。だがあるとき、彼の前に初めて自分以外の人間が現れ、初めて自分が人間だということを知る。彼を迎えに来たのは、ここに救世主が出現するとの司祭の神託を受け、未開の地を探索に来た封印騎士団だった。そしてノウェは、騎士団長オローの養子として引き取られ、騎士としての力をつけてきたのだ

ノウェの出生には謎が残るが、それに関してはゲーム本編、第十一章・古の墓標にて秘密の一部が明かされる。前作をご存知の方は、かの地で囁かれる声に耳を傾けよう。十八年前の事件で重要な役割を演じた一組の男女とノウェの、さらにはレグナとの関係に思い当たるに違いない



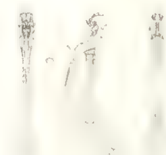
ノウェ・正面



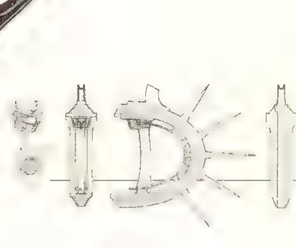
封印騎士団の甲冑



ノウェ・背面



ノウェの長剣



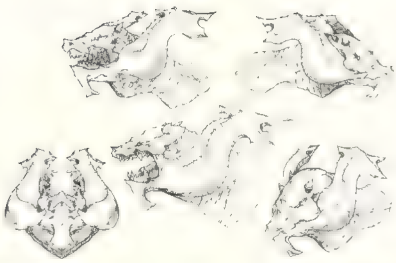
ノウェの剣・柄部分

レグナ

ノウェの育ての親でもある蒼き竜　ドラゴン族には本来性別はないが、ノウェにとってのレグナは、父性が感じられる男性的な人格(竜格?)の持ち主だ

レグナはノウェが封印騎士団に引き取られたのに同行し、現在も騎士団の陣地に居住する身である。それ以来、人間と共に長年暮らしてきたが、元来ドラゴン族は誇り高く、生物の頂点であるという自覚を持つ種族。そのためか、普段の会話の端々には、人間を見下げるような発言が目に付くことも多い。ただしノウェに対してだけは、人間の父と息子の関係と変わらぬ愛情を感じている様子である

物語の終盤にあきらかになるが、実はレグナは、ノウェの出生に関連した、ある野望の元にノウェを引き取り育ててきた。彼がノウェと交わす会話を注意して聞いていると、ノウェに対する愛情を感じさせながらも、まれに突き放す言動もあることに気づくだろう。それは、ノウェを利用しようとする本音が顔を出したのか、それともその罪悪感が言わせているのか。その真意を理解できるのは、レグナと長年の生活を共にしたノウェだけなのかもしれない



レグナ・表情アップ



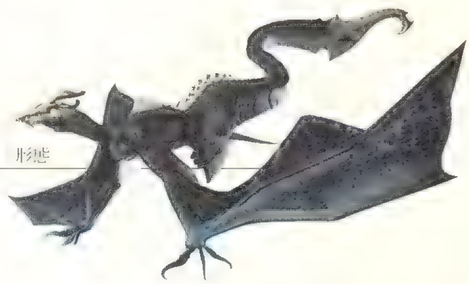
レグナ・全身

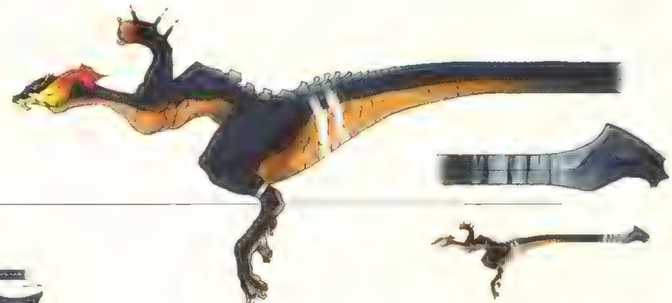
ドラゴン族について

人間からは他の魔物と同列視されてはいるが、ドラゴン族は生物の「格」からすると、現世での頂点というべき存在である。長命（数千、数万年単位）、高度な知性、高い戦闘能力と、まさに人間程度では太刀打ちできない種族なのだ。無論、彼ら自身もそれを自覚しており、通常は人間程度のレベルの生き物とは接点なく暮らし、大空を優雅に羽ばたく姿がまれに目撃される程度である。物語中でレグナが、野生動物に近い魔物たちを「羽蟲」扱いするが、ドラゴン族にとっては人間を含めた他の生物はすべて虫けらのごとき存在なのだ。その中で、ノウェの父親代わりをしたレグナや、十八年前に救世主カイムと契約を交わしたレッドドラゴンなどは、まさに例外中の例外といえるだろう

ドラゴン族を至高の存在たらしめる要因のひとつとして、彼らの持つ「血の記憶」がある。これはドラゴン族発祥以来の種族全体の知識や経験が、それを必要とする環境、状況に応じて引き出され、場合によっては身体能力を進化させることすらできるというものだ。レグナが物語中に見せる形態変化は、その種の記憶によるものなのである


レグナ・第　形態


レグナ・第　形態


レグナ・側面図


レグナ・上面図

マナ



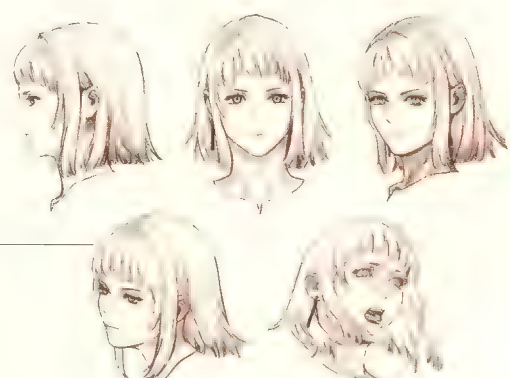
マナ・正面

気炎の直轄区でノウェが出会う、虐げられた殉教者たちを救うため、献身的に活動を続ける少女。殉教者たちから「聖女」と呼ばれ、その尊敬(あるいは信仰)の念を一身に受けているが、彼女自身は神や奇跡の類を信じておらず、冷静かつ合理的な思考の持ち主である。ただ彼女には幼児期の記憶がなく、その隠された記憶の反動により現在の人格形成がなされたことに、彼女自身は気づいていない

神を信じない彼女の正体は、皮肉なことに十八年前に世界を破滅の危機に追いやった天使の教会の司教マナである。十八年前の事件以前、幼少時のマナは愛に飢えた少女だった。母親は双子の兄セエレを偏愛し、逆にマナには辛く当たった(この事情に関しては、剣の「勇者のナイフ」の物語に詳しい記述がある)。その結果、彼女は愛のない世界に絶望し、その心理を「神」に利用され破滅の使徒となった。事件後、マナは彼女と戦ったカイムと行動を共にするが、彼に対する恐怖から逃亡。その際の事故により、事件までの記憶を失ったのだそして今、彼女の前に恐怖が再来する



マナのブレスレット(元・カイムの所持品)



マナ・表情アップ



マナ・背面

エリス



エリス・正面

封印騎士団の準級騎士でノウェの幼なじみ。ある貴族の家系の出で、その高貴な生まれという誇りからか生来の気丈な性格からか、めきめきと頭角を現し騎士団内での位を上げていった。その昇進の勢いは、女性でありながら騎士団の重要ポストの就任最年少記録を次々と塗り替えるほどのものである。また封印の任務に対しては過剰と思えるほどの義務感を持っており、自分の主義、主張、好悪の念を超えて騎士団の努めを果たそうとする

彼女を突き動かすのは、恐らく女性であることへの複雑なコンプレックスだと思われる。彼女は女性である自分が、肉体的能力で男性に劣ることを自覚しており、それを悔しく感じている。だが同時に、幼なじみのノウェに対する思慕の念もあるようで、その想いを果たすには女性である必要があるとも思っている。そんな彼女が自分の性別を意識せず振る舞えるのは、唯一、封印騎士団の職務を果たしている時だけ。自己を守るには、騎士団員エリスとして振る舞うことが必要なのだ。彼女が「聖女」マナを極端に敵視する理由は、マナが反逆者であること以上に、マナの「女性」に対する嫉妬が大きいのではなかろうか。



エリス・表情アップ



エリス・背面

ユーリック

ノウェの義父オローの元部下であり、ノウェにとっては兄のような存在。一見明るい性格で、軽佻浮薄を絵に描いたような男。靴にある薔薇の刺繍からも、その性格の一端を見ることができるだろう。レグナからは「軽石頭」「お調子者」「尻軽男」などとさんざんな言われ方をしている。三年前に起こった、隻眼の男カイムによる直轄区襲撃事件を境に行方をくらましており、錆の町でノウェと再会した。脱走兵扱いで騎士団から追われる身であるためか、再会時にはドクロの仮面をかぶった異様な姿で現れる。

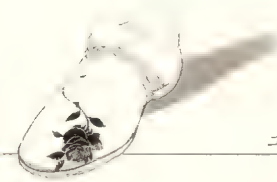
実はユーリックは、明命の直轄区の守護者であり、死神と契約を交わして死ねない体となっている。不死というより、死んでも死神の力で復活させられるため、むしろ生者の誰よりも死を幾度も経験し、死の恐怖を知っている男なのだ。だが同時に、三年前の事件で逃亡した自分に罪の意識を抱いており、その罪を清算するためなら自分の命を投げ出す覚悟を持っている。ユーリック操作時にゲームオーバーになると、「まだ」死ねないとの彼の呟きを聞くことができるが、それはその覚悟を表わすものだ。



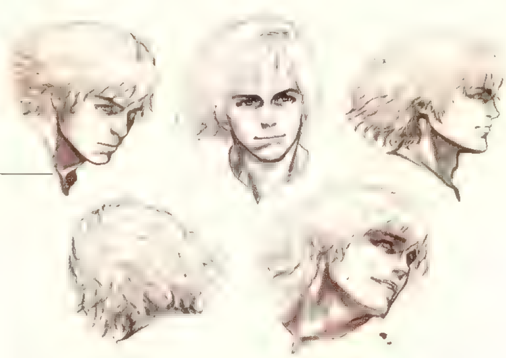
ユーリック・正面



ユーリック・背面



ユーリックの靴



ユーリック・表情アップ



ユーリック・仮面なし

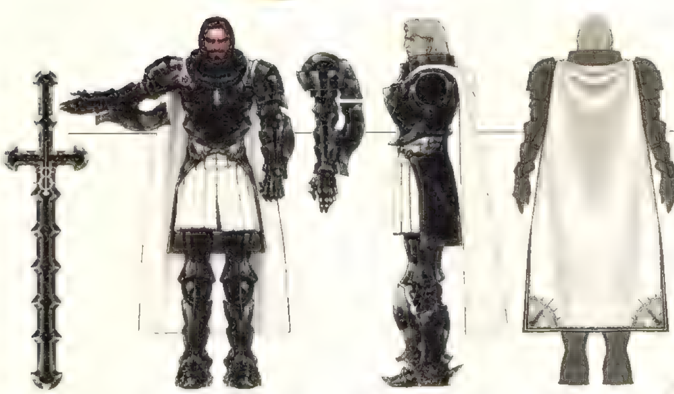
ジスモア



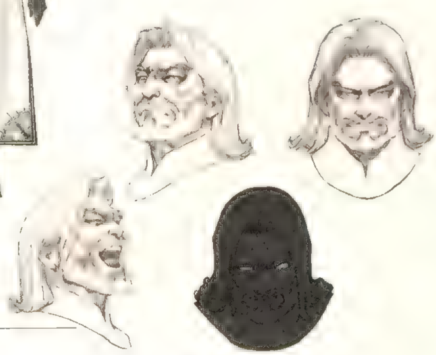
ジスモア・封印騎士団の甲冑

三年前に死んだオローに代わり、封印騎士団の団長となった男。権力に対し異常な執着心を持ち、騎士団内部に対しては恐怖政治と呼んでもよいほどの強圧をもって統率を図っている。現状では、その効果のためにジスモア自身の権力基盤は安定しているようだが、人格よりも力を重視する彼の影響からか、騎士団の風紀面での堕落はすでに始まっている。また、騎士団団長であると同時に、ジスモアは天時の直轄区の守護者でもある。さらに魔物との契約により、常人以上の力を得た魔人なのだ

彼と魔物との契約を可能にした負の心、それはジスモアの経歴に端を発している実は彼は、十八年前に帝国陣営の兵士だった。世界の裏切り者として周囲から差別され迫害される生活から、封印騎士団の一員として認められるまで、彼が受けつづけた苦痛は彼の人格を捻じ曲げるには十分過ぎたのだろう。そんな彼をも平等に扱った前騎士団団長オローの温情すら、彼にとっては憎しみの対象となったのだ。結果、オローを策謀で死に追いやり、力＝騎士団団長の地位を手に入れたジスモアは、やがて彼が信奉した力により滅ぶことになる



ジスモア・重装甲冑姿



ジスモア・表情アップ

ハンチ

神水の直轄区の守護者であり、水精ケルピーとの契約者でもある女性。ケルピーの意匠が彫り込まれた槍を使い、またケルピー自身を手足のように操って戦わせることもできる。彼女は守護者、つまり騎士団ではジスモア団長に次ぐ地位にある連隊長でありながら、極端に自分を貶めた卑屈な態度を取りたがる。周囲の人間は陰鬱な彼女を遠ざけ、そのため彼女の卑屈さにはさらに磨きがかかり続けるのだ

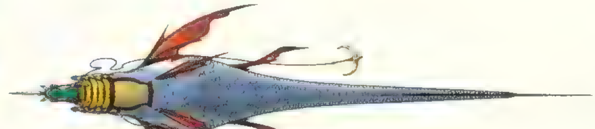
幼少時代、ハンチは「天使の微笑み」とも呼ばれる笑顔が眩しい、明るい性格で万人に愛される少女だった。だが、彼女はある日、友人の少女とふたりきりで小舟に乗って海に出た。子供にありがちな小冒険は、悲劇的な結末を迎える。小舟は嵐に巻き込まれ、ハンチひとりが生きて帰ったのだ。海の上で何があったのか、知る者は誰もいない。確実なことは、ハンチが海上でケルピーと契約を結んで命が助かり、引き換えに魅力を失ったことだけ。しかし魔物との契約には、負の心が不可欠である天使の微笑みと呼ばれた少女の心にどんな闇があったのか、そして同行した少女はその時どうなったのか……。想像する以外に、それを知る術はないのである



ハンチ・正面



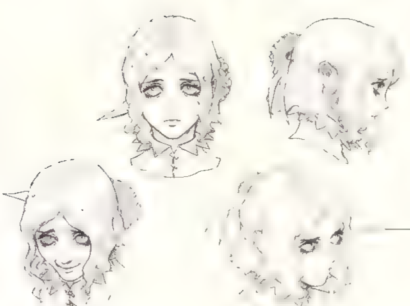
少女時代のハンチ



ハンチの槍



ハンチの契約対象・水精ケルピー



ハンチ・表情アップ

ザンポ



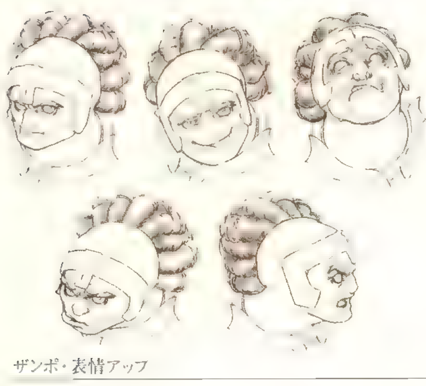
ザンポ・正面

気炎の直轄区の守護者であり、炎の精霊イフリートと契約した男。小柄ながら筋骨隆々とした怪力の持ち主で、契約相手のイフリートの意匠が彫りこまれた巨大な斧を使いこなす。ただ、その地位には似つかわしくない幼児性を持ち、それは彼の口調にも現れている。自分の意見に従わない相手には、すぐに拗ねて癇癪を起こし、わがままが通るまで駄々をこねつづけるのだ。また常に空腹を抱えているようで、「おなかが空いたなあ」というのは彼の口癖でもある

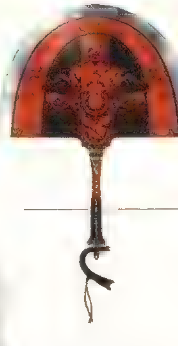
実はザンポは、もともと貧相な体格の貴族であった。それがイフリートとの契約で常人離れした筋力を得たわけだが、その代償に彼は「食べる」という行為ができない体となってしまった。そのため、常に空腹を感じ続けているのだ。ザンポの任地に派遣された兵士や村人たちは、食事時にわざわざ訪れて彼らの食事を邪魔して回るザンポの姿を目にすることも多いという



契約前のザンポ



ザンポ・表情アップ



ザンポの斧

ヤハ



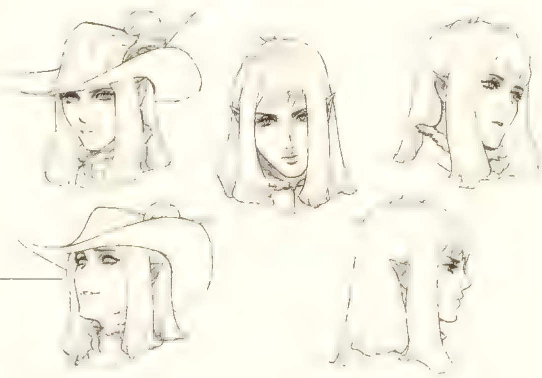
ヤハ・正面

宝光の直轄区の守護者で、土の精霊ノームとの契約者。その瞳で見つめた相手を魅了する能力を持ち、また数多くのノームたちを操り戦うこともできる。彼は女性と見間違うほどの美形で、常に多くの女性の取り巻きが絶えず、近隣の錆の町でも非番の日に女性を引き連れて散策する姿が見られるという。また、その魅力を発揮するのは女性相手とは限らず、彼が騎士団内で出世したのも、その美貌を武器にした結果と噂されている。

そもそもヤハは孤児院育ちで、幼少時代は不遇な生活を送っていた。彼が持っていたのは美貌だけ。彼がその美貌を武器に、成り上がろうと考えたのは無理もないことだったろう。そんな彼は、契約の代償として「快感」を失ってしまった。これは彼にとって恐るべき代償だった。周囲の人間を美貌で狂わせ、身体でつなぎ止める行為は、ヤハにとっても冷静に行えることではなかった。唯一、行為の最中の快感に逃避することで、彼は正気を保っていたに過ぎない。だが、その快感は奪われた。周囲を魅了する彼の生存手段は、いまや地位の保証以外に嫌悪感しか残してはくれない



ヤハの杖



ヤハ・表情アップ



ヤハの契約対象・土精ノーム

セエレ

現・神官長で、ゴーレムとの契約者。契約の代償に「時間」を差し出したため、決して老いることなく少年の姿を保っている。実は彼はマナの双子の兄である。十八年前の混乱の際、自分の目前で彼女を帝国軍にさらわれ、それ以来生き別れとなっているのだ。そのトラウマからマナに対しては極端な執着心を示し、その子供じみた執着を見ると、彼が肉体のみならず精神の成長も止められているかのように思わされる。だが知識量は半端ではなく、大神殿の大量の蔵書を読むのが楽しみらしい



神官長セエレ・正面



神官長セエレ・背面

オロー

前・封印騎士団団長でノウェの義父。清廉潔白な人柄で人望も厚く、双刀の金獅子という通り名で慕われたが、三年前の事件で死亡した。救世主として特別視されるノウェを、あくまで「人間として」育てたところに、彼の生き方がうかがえる。すなわち、人は他者に押し付けられて人生を過ごすのではなく、自分の意志をもって生きるべき、ということだ。それは血の記憶に抗えない、もうひとりの育ての親レグナの信念とは対を成すものだ



オロー騎士団団長・正面



オロー騎士団団長・背面

カイムとアンヘル

十八年前の事件を解決した最重要人物で、今回の物語の核心ともいえる存在。十八年前、カイムと赤き竜アンヘルは瀕死の極限状況で出会い、互いの利害関係から契約を結んだ。だが両者の関係は、戦いを通じて徐々に密接になり、ついには離れがたい半身として互いを意識するようになる。特にカイムは帝国との戦いにおいて両親、最愛の妹フリアエ、親友のイウヴァルトといった大切な者たちをことごとく失った。そして最後に残った彼の愛すべき対象が、アンヘルだったのである。

だが事件の結末において、アンヘルは失われた女神に代わって自らを最終封印とな

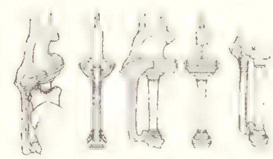


カイム・正面



カイム・マント姿

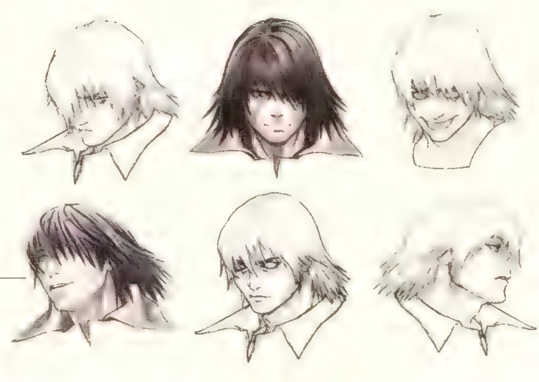




カイムの剣

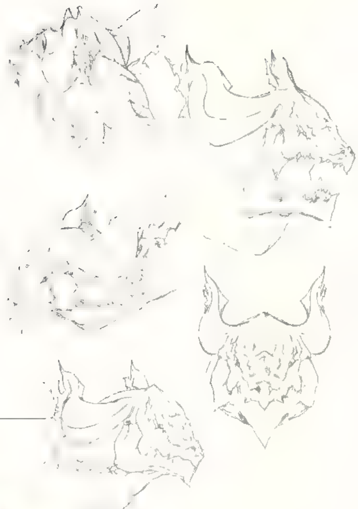


カイム・背面



カイム・表情アップ

し、カイムとアンヘルは永遠の別れを余儀なくされる。それは互いの心が通じ合っていることを確信したからこその、互いに触れ合えなくなることを承知した別れだったのだろう。しかし、そのふたりの想いは、神官長ヴェルドレの疑心暗鬼によって裏切られたアンヘルの封印を確固たるものにすべく、ヴェルドレは直轄区という新たな封印を設け、その結果、アンヘルはさらなる苦痛に苛まれることになったのだ。そしてカイムは決意する。たとえ世界が再度滅びに瀕しようと、アンヘルを苦痛から解き放つことを。それはまさしく、これ以上ないほどの純粋無垢な愛だった



アンヘル・表情アップ



赤い竜・アンヘル



十八年前のアンヘル

DOD1・Anghl03



現在のアンヘル

ヴェルドレ
（本作には名前のみ登場）

前・神官長で、十八年前にカイムと共に女神守護の任に当たった人物。事件後に人間世界の秩序を取り戻すため、封印騎士団を設立。さらに後年、最終封印補強の直轄区を創り上げたが、それが元でカイムの怒りを買って殺されることになった。

フリアエ
（本作には登場せず）

カイムの妹で十八年前の事件当時の女神。女神になる前はイウヴァルトという婚約者もいたが、実は兄であるカイムを愛していた。天使の教会に囚われた際、司教マナの能力で隠していた想いを暴かれ、それが原因で自らの胸を刺して死亡。その結果、最終封印は解き放たれ、世界は滅亡の危機に瀕したのである。なお、遺体は元婚約者のイウヴァルトが持ち去ったというが、その行方は不明である。

イウヴァルト
（本作には名前のみ登場）

カイムの子供時代からの友人で、フリアエの元婚約者。音楽と歌を愛する優しい性格で、フリアエが女神となってからも、彼女を守るために尽力していた。だが、彼にはカイムの能力に対するコンプレックスがあり、その心の闇を突かれて帝国に帰順。カイムと敵対し、黒い竜を駆り激しい戦いを繰り広げた。最終的にはカイムに破れ、自害したフリアエの遺体と共に行方不明となったが……。彼のその後については、長剣「イウヴァルトの長剣」の物語に多少の言及がある。

レオナール
（本作には登場せず）

十八年前にカイムと共に戦った仲間のひとり。フェアリーとの契約者で、代償に視力を失っている。幼い少年に対しての性的嗜好があり、それでいて基本的な性格には潔癖な部分があるため、カイムと出会う前は隠者同然の暮らしを送っていた。なお、十八年前の戦いの後の消息については、槍「戒めの塔」の物語や、フリーミッション「錆の街」での街中の会話に言及がある。

アリオーシュ
（本作には登場せず）

十八年前にカイムと共に戦った仲間のひとり。帝国に子供を殺されたエルフの女性で、それが原因で心を病み、子供をさらっては殺したいという衝動を持つようになってしまった。火精サラマンダー、水精ウンディーネとの契約者で、代償に子宮を失っている。なお、彼女の子殺しの衝動については、単純に心を病んでいるという以上の事情があった。それに関しては、斧「悲しみの棘」の物語に詳しい。

行商人のおやじ

第三章で登場し、騎士団を抜けたノウェの力になってくれる気のいい男。最終封印と同様の力を攻撃力に転化した、「封印の武器」の存在を信じ、それを追い求めている。

先輩騎士

第一章の冒頭、チュートリアル戦闘でノウェの対戦相手となる男。この脇役をわざわざ取り上げるのは、彼のその後がある武器の物語に記されているため。長剣「護衛兵士の剣」の物語に、ノウェに叩きのめされた後の、彼の行く末が記されている。



DOD2

システム編

基本システム

まずシステム解説のスタートとして、各種モードやメニューの項目、
さらに画面の見方などといった、基本的なプレイ知識から説明していこう

スタートメニューについて

PS2の電源を入れてゲームを開始すると、美しいデモムービーが流れてから、ゲームタイトル画面が表示される。ここでスタートボタンか○ボタンを押すと現れるのが、右の写真のようなスタートメニュー画面だ。スタートメニューには、最初からゲームを始める「NEW GAME」、前回セーブしたところからゲームを再開する「LOAD GAME」、各種の設定を行う「OPTION」の3項目が用意されている。特に説明の必要もないほどの基本的なメニューだが、3つ目のOPTIONに関してはさらに細かい項目に分かれるので、気になる人は右ページの解説を参照してほしい。なお、この画面で×ボタンを押すと、再びタイトル画面に戻ることが可能。2種類あるデモムービーを、プレイ前にもう一度見直したいときなどは×ボタンだ



スタートメニュー画面はかなりシンプル。バックの画像は封印騎士団のシンボルで、かつては天使の教会の紋章だったもの。

難易度設定について

スタートメニューで「NEW GAME」を選んだ場合、そこからさらに難易度選択メニューが表示される。難易度にはEASYとNORMALの2項目があり、EASYは初心者向け、NORMALは中級～上級者向けとなっている

ふたつの難易度の違いだが、まずEASYでは敵の攻撃力と体力がNORMALと比べて低く、戦闘が楽という点が挙げられる。それ以外の入手アイテム、シナリオ、各種の仕掛けや謎解きなどは、どちらの難易度でも変わらない。そしてもうひとつの違いは、ゲームクリア時にもらえるボーナス。このゲームはクリア後もデータを継続して2周目プレイが楽しめるので(P39参照)、より多くのボーナスが欲しければがんばってNORMALをクリアするしかない



いったん決めた難易度を、プレイ途中で変更することはできない。自分の実力とじっくり相談してから難易度を選ぼう。

オプション設定について

このOPTIONで設定できるのは、表示、音声、操作などに関するもの。スタートメニューで選択可能な項目だが、ゲーム開始後もジャンクション画面(P33参照)に同じ内容のOPTION項目が用意されている。まずは試しに少しプレイしてみて、自分が気に入らない部分だけを、後から設定し直したほうがいいだろう。なお設定データはメモリーカードにセーブされるが、プレイ途中で違う設定をセーブしたメモリーカードに入れ替えた場合は、下で説明する「設定ロード」を選ぶかゲームデータをロードするかしないと、入れ替えたメモリーカードの設定は反映されないので注意しよう



設定項目はかなり多く最初からすべてを決めるのは面倒。基本設定のままでも使いやすいので、まずはプレイしてみよう。

オプション項目一覧

振動……コントローラの振動機能のON、OFFの切り替え。初期状態ではONになっている。切り替えは方向キー(左スティック)の左右で行う。

血の表示……攻撃したり攻撃を受けた際に、血を表示するかしないかの切り替え。初期状態ではON。

字幕……ムービー画面での字幕の表示、非表示の切り替え。ただしOFFにしても、ムービー以外の通常のイベントでは字幕が表示される。

サウンド……ステレオとモノラルの切り換え。使っているテレビ、モニターに合わせて設定しよう。

BGM音量……音楽の音量設定。0(消音)〜10(最大音量)までの11段階。ムービーでのセリフと効果音もこれで調整できるようになっている。

SE・ボイス音量……ムービー以外の効果音とキャラクターのセリフの音量設定。BGM音量と同じく11段階に調整可能。

敵ダメージ表示……敵を攻撃した際のダメージと獲得経験値の表示、非表示の切り替え。OFFのほうが敵の細かい動きを見逃しにくいだろう。

敵体力表示……敵の残り体力を示すゲージの表示、非表示切り替え。SWITCHを選べば、プレイ中 L3 ボタンでの切り替えが可能。OFFのほうが敵の残り体力がわからずスリルを楽しめるかも。

地上カメラタイプ……右スティックで視点変更をする際に、倒した方向に視界が移動する(ノーマル)か、倒した方向と逆に視界が移動する(リバース)かを決められる。初期状態はノーマル。

地上カメラオートリセット……視点変更後、自動で後方からの視界に戻るかどうかの設定。ただし戻るのは左右方向だけで、上下角は変わらない。

上空カメラアシスト……上空戦でターゲットに設定(P74参照)された敵を、自動的に視界中央に入れるかどうかの設定。0〜3の4段階あり、レベルが高いほど積極的に対象を追いかける。

上空レバー……ドラゴンを操作する際の、上下操作の設定。ノーマルでは倒した方向そのままに、リバースでは飛行機の操縦桿のように倒した方向と逆にドラゴンが移動する。左右への操作はどちらでも変わらない。初期状態はリバース。

ボタンコンフィグ……ゲーム中のボタン操作方法の設定。ただし変更可能なのは、○、□、△、×、R3、SELECTに関係する操作のみである。

明るさ調整……画面の明るさの調整。使っているテレビやモニターに合わせて調整しよう。

表示位置調整……ゲーム画面の表示位置の設定。テレビやモニターによっては画面の端が欠けることがあるので、これで上下左右を調節しよう。

初期設定……ボタンコンフィグ設定以外の、各種OPTION設定を初期状態に戻すことが可能。

設定ロード……メモリーカードにセーブされているOPTION設定の状態をロードする。設定を替え過ぎて、元に戻したい時などに利用しよう。

設定終了……OPTION設定を終了する際にはこれを選ぶ。また同時に、設定をセーブするかどうかも選択可能。なお、わざわざこの項目を選ばなくても、×ボタンを押せば同様の操作となる。

ゲームの構成

このゲームは、シナリオ的には章と節に分けられており、システム的には地上ミッション、上空ミッション、イベント、ムービー、ジャンクション画面、ワールドマップ画面といった要素で構成されている。例えば第一章から第二章冒頭までは、下のチャートのような感じの構成となるのだ。このうち章と節に関しては、ただのお話の区切りなのでプレイ中に意識する必要はない。だがシステム的な各種構成要素については、それぞれの要素に関する基本的な知識をしっかり把握しておきたい。右ページから、それらを順に解説していこう。



ゲーム中に章と節が確認できるのは、セーブ画面かジャンクション画面だけなので、あまり気にする必要はないだろう。

●ゲームの流れの例（第一章～二章冒頭）

第一章開始

一節

- 地上ミッション1
基本操作チュートリアル
先輩騎士とのバトル
- ミッションリザルト画面
- 武装設定画面
- セーブ画面

二節

- 地上ミッション2
ジスモア団長とのバトル
中級騎士一個小隊とのバトル
- ミッションリザルト画面
- セーブ画面
- 上空ミッション
恵沢の平原・上空での戦い
- ミッションリザルト画面
- セーブ画面

三節

- 地上ミッション3
明命の直轄区・南東部での戦い
- ミッションリザルト画面
- セーブ画面

四節

- エリスが仲間に入る
「エリスの槍」入手
- ジャンクション画面
- 地上ミッション4
明命の直轄区・北西部での戦い
- ミッションリザルト画面
- セーブ画面

第二章開始

一節

- ワールドマップ画面
「深淵なる大地」へ移動
（フリーミッション追加）
- ジャンクション画面
- 上空ミッション
深淵なる大地

※チャートには含まれていないが、ミッション前後（あるいはミッション中）にはイベントやムービーシーンが挿入される。

ジャンクション画面

ジャンクション画面は、ゲームプレイの際にベースキャンプのような役割を果たすもの。左ページのチャートにもある各種ミッションや武装設定画面、ワールドマップ画面、セーブ画面といった構成要素同士をつなぐ、まさに名前どおりにジャンクション(連結)の働きをするものなのだ

ここで選択可能なメニュー項目は、「ミッション開始」、「武装設定を行う」、「ワールドマップへ行く」、「オプション」、「セーブ」の5つで、このうち「オプション」に関しては、スタートメニューのOPTIONとまったく同じ内容となる。それ以外の4つのメニューの概要に関しては、下の「ジャンクション画面の項目一覧」や、その説明にある関連ページの解説を見てほしい

なお、このジャンクション画面への行き方だが、左ページのチャートのようにゲーム進行に合わせて強制的に行く場合、ワールドマップでミッションを選択した後に行く場合、そしてミッションを途中で中断して戻ってくる場合の3種類がある。またスタートメニューでLOAD GAMEを選ぶと、ジャンクション画面からの再開となることが多い



メニューは画面の右側に表示され、左側には現在進行中のミッションが第何章の何節であるかの情報が表示される。

ジャンクション画面項目一覧

ミッション開始

ジャンクション画面を抜けて、現在選択中のミッション(P37参照)を開始する際に選ぶ。別のミッションをプレイしたければ、右の「ワールドマップへ行く」を選ぶ必要がある。また、もし武器やアイテムの装備関係で不備があった場合、そのままミッションに進もうとしても忠告と共に強制的に戻されたり、そのまま行くかの選択ができたりする親切設計だ。

武装設定を行う

この項目を選ぶと、武器やアイテム、装飾品といった武装を整える武装設定画面(P34参照)に入ることができる。前述のとおり、武装関係に不備があるとミッションに進もうとしても忠告がもらえるしくみにはなっているが、ジャンクション画面になったらまず武装設定を行う、というクセを早めにつけておくといいだろう。

ワールドマップへ行く

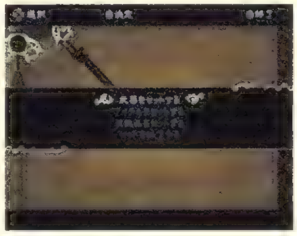
ワールドマップ画面(P36参照)に移動したい場合はこれ。このワールドマップ画面では、プレイするミッションの選び直し、武器屋での買い物などが行える。ただし、このメニューが選択できるのは第二章に入ってから。それまではグレーで表示されて選ぶことができない。

セーブ

ここでは現在のプレイデータをセーブしたり、ゲームを中断することができ、この項目を選ぶとさらに「セーブする」、「タイトルへ戻る」のメニューが表示される。「セーブする」を選ぶと、今度はさらにセーブ画面が表示され、直前のジャンクション画面でのプレイ状況をセーブすることが可能。なお、ミッション途中でのセーブはできないので、ゲームオーバー時に泣かないよう、ジャンクション画面で忘れずセーブするクセをつけよう。

武装設定画面

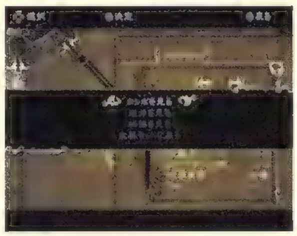
武装設定画面では、敵と戦うために必要な、各種装備を整えることができる。ここで表示されるメニューは、「武器をセットする」、「アイテムをセットする」、「装飾品をセットする」に加え、ジャンクション画面に戻る「セットを終了する」の計4つ。それぞれのメニューの内容については、下と右ページで詳しく説明するのでよく読んでおいてほしい



ミッション中に新たな武器を入手すると、ミッション終了後にジャンクション画面を経由せず武装設定画面に進むことも。

武器のセット

「武器をセットする」では、ミッションで使用したい武器を、グランホイールと呼ばれるリングに最大8つまでセットすることができる。まずセットしたい武器を○ボタンで選び、方向キー左右でホイールのどの部分にセットするかを決めて再び○ボタンを押せばいい。また△ボタンで、各武器の詳細情報も確認が可能（下参照）。ミッションには主人公のノウェを含め、最大4人まで参加できるが、その際は参加可能な仲間用の武器を、最低でも1本ホイールにセットしておくこと。さもないと「ミッションに進む」メニューを選んでも警告が出て戻されてしまうので注意。



武器を選ぶ際は、その外見とともにかなり細かい情報が表示される。さらに詳細が知りたければ、△ボタンで詳細を見よう。

「詳細」の項目一覧

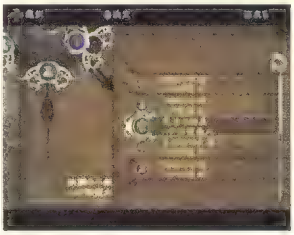
コンボを見る
その武器で使用可能なコンボ（P69参照）の一覧が表示される。ただし、ここで確認できるのはコンボ名とコマンドだけ。そのコンボの具体的な能力などはわからないので、どれぐらい威力があるのかを知りたければ、ミッションに武器を持っていって実戦で試してみるしかない。

能力を見る
その武器の特性や、武器に宿っている魔法の概要が文章で紹介されている。武器は最高でレベル4まで成長するが、成長後に役に立つかどうか少しわかるようになっている。中には最初は弱いが成長すると強い武器もあるので、武器入手後にすぐ確認しておこう。

物語を見る
その武器に秘められた、さまざまな物語を読むことができる。ただし、武器入手直後に読める物語はほんのさわりの部分だけ。実は武器がレベルアップするごとに、読める物語が1ページ分ずつ増えていき、最高のレベル4に到達して初めてすべての物語が紐解かれるのだ（ページは方向キーの左右で切り替え可能）。これは前作からあった要素だが、注目すべきは前作でも同じ名前で登場した武器の物語。導入部が変わらないように見せかけて、実は展開やオチが違うという手の込んだリニューアルがなされているのだ。また、前作登場キャラクターのその後を描いた物語もあるので、シリーズ通してのファンはぜひチェックしておきたいところだ。

アイテムのセット

ゲーム中には、体力や魔力を回復させる各種の回復アイテムが登場するが、これらのアイテムも武器と同様グランホイールにセットしておかないと、ミッション中に使用することができない。そのため「アイテムをセットする」を選んで、事前に準備しておくことが必要だ。また、アイテムは消耗品のため、ひとつのミッションが終了するごとに残りの数をチェックして、必要なら再セットしておくべきだろう。ホイールにセットできるアイテムの数は最大6個まで武器とは違い、ホイールにアイテムがひとつもセットされていなくてもミッションを開始することは可能だが(警告はされる)、万一のことを考えればあるだけの手持ちのアイテムをセットしておいたほうがいいだろう。なお、ゲーム開始時には魔力回復アイテム3個と体力回復アイテム3個が自動でセットされるが、序盤は使用できる魔法のレベルが低く、あまり魔力回復の出番はないので、できれば全部を体力回復アイテムにセットし直すほうが実用的だ

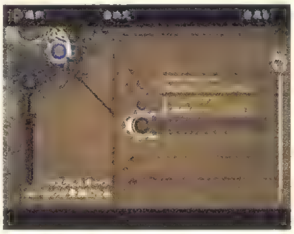


地上戦と上空戦でアイテムのセット配分を変えるなど、ミッション内容に合わせたこまめなセット変更を心がけよう。

装飾品のセット

「装飾品をセットする」では、武器やアイテムと同様、グランホイールに「装飾品」をセットできる。装飾品は、大きく分けると攻撃関係のパラメータを上げる「リング」、防御関係のパラメータを上げる「ピアス」、それ以外の特殊な効果を持つ「オーブ」の3種があり、これらは効果の高いものをセットしておけば戦闘がグンと楽になる便利グッズだ。しかし装飾品は、グランホイールにひとつしかセットできないという制約があり、例えば攻撃力と防御力の両方を同時に上げることは無理。ミッション開始前に、何をセットするか十分に検討し、少しでも戦闘が楽になるように心がけておこう

装飾品をセットする際のさらなる注意点は、選択を間違うと意味がなくなってしまうこと。例えば、上空戦でのドラゴンの攻撃はすべて魔法扱いのため、武器攻撃力アップ効果の装飾品をセットしても何もセットしてないのと同じことになる。気をつけたいところだ。



ミッション途中では装飾品の変更はできず、このセット画面での選択は重要。攻撃重視か防御重視かよく考えよう。



経験値アップやキャラクターの外見変化など、面白い効果が多いオーブ系の装飾品。パラメータ上昇がなくなるのがつらい。

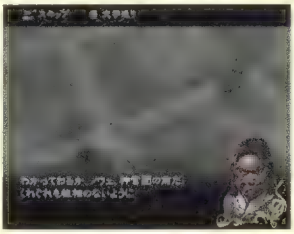
イベントとムービー

P32のチャートには含まれない構成要素だが、ゲームを楽しむうえで欠かせないのが、ここで紹介するイベントとムービー。どちらもゲームキャラクターが演技をこなし、物語を盛り上げてくれるものだ 真っ先に気づく両者の違いは、イベントではプレイヤーが普段操作しているキャラクターモデルが動き回り、ムービーはそれよりもハイクオリティなCGキャラクターによりストーリーが繰り広げられるという点。だがこれは見た目の違いだけであり、システム面ではまた異なる相違点があるのだ

システム上の違いで注意する点は、スキップの性能について。イベントのシーン中にスタートボタンを押すと、画面上に「スキップ」と「文字送り」というふたつのガイダンスが表示される。この状態で再度スタートボタンを押せばそのイベントがまるまる飛ばされ(スキップ)、○ボタンを押すと画面が停止画像になり、その後○ボタンを押すたびにセリフだけが送られる(文字送り)のだ。これに対してムービーシーンでは、スタートボタンによるスキップしかできないのだ



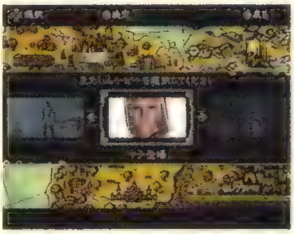
ムービーシーンの美しさは素晴らしいのひと言。うかつにスタートボタンを押すとスキップしてしまうので気をつけて。



のんびりイベントを見るのは面倒だが、話の筋だけは押さえておきたいというときは、○ボタンでセリフだけ送ると便利。

ワールドマップ画面

第二章以降で使用可能になるのが、このワールドマップ画面。画面上で旗がはためいている場所にカーソルを移動させて○ボタンを押すと、その地域に移動することができる。移動可能な地域はゲーム進行に合わせて増えていくが、シナリオ進行に沿ったミッションをプレイできるのは赤い旗がある場所のみ。それ以外の白い旗の場所では、後述のフリーミッションに挑戦できたり、村の武器屋で買い物を行うことができる。なお白い旗の場所では複数のフリーミッションをプレイできる場合がほとんどのため、一度行き先を選んでから、さらにその場所のどのミッションをプレイするのかを選ぶ必要があるので注意しよう。また初プレイ時は関係ないが、1回ゲームをクリアしてからの2周目プレイでは、ここでおまけ要素の「ムービーセレクター」を選ぶことができる。これも見逃さないようにしたい



ムービーセレクターを見るには、普通のワールドマップ移動と同じく、カーソルをそこに合わせて○ボタンを押せばいい。

上空ミッション

ここまでおおまかに「ミッション」と言ってきたが、ミッションは、大きく上空ミッションと地上ミッションの2種に分けられる。まず先に、上空ミッションについて説明しよう。

上空ミッションとは、ドラゴンを操って空中の敵を倒していくというもの。プレイヤーの攻撃手段はドラゴンが吐く炎、敵の攻撃も炎やレーザー、ミサイルなどで、戦闘機を操るドッグファイトのような戦いが繰り広げられる。操作系も飛行機を操縦しているような感覚で、シューティングゲーム的なテクニックが必要とされるミッションである。新たな場所を目指してドラゴンで移動している時に、敵に遭遇して戦いとなるシチュエーションが多いため、章の最初のミッションが上空ミッションとなる場合が多い。また、基本的に何もない空中が舞台となるので、通常のRPGやアクションゲームのように、凝った謎解きや迷いやすいダンジョンなどが登場しないのは楽な点だ



スピード感がたまらない上空ミッション。反射神経に自信がない人には、ちょっと難しいかも。アイテム類を活用しよう。

地上ミッション

主人公のノウェや、マナ、エリス、ユーリックといった仲間たちを操作し、集団で登場する敵をバシバシ斬り倒していくのが地上ミッションの醍醐味。迷いやすい屋内を仕掛けを解きながら進んでいく屋内戦闘と、広い戦場を駆け回って多数の敵を倒していく屋外戦闘に大きく分けられるが、どちらも剣と魔法を使い分けるアクションテクニックが必要となる。またミッション中にプレイヤーが自由に操作キャラクターを替えることができ、そのキャラクターごとに得意な局面と苦手な局面があるため、ただ操作テクニックを磨くだけでなく状況に合わせた頭脳プレイも必要となってくるだろう。こう説明すると、なんだかやたらと面倒臭く感じるかもしれないが、逆に言うとプレイヤーの自由なスタイルでプレイすることができるということ。テクニックに自信がある人は力押しで、あまり自信がない人は知恵を絞って、それぞれのやり方でクリアを目指せるはずだ。いろいろなやり方を試してみよう。



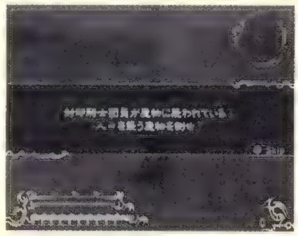
上空ミッションとはまた違うテクニックが必要となる地上ミッション。ボタン連打の力押しでも何とかなる局面も多い。



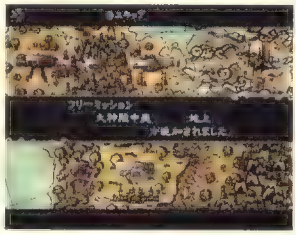
基本は剣の戦いだが、場所によってはドラゴンに乗って地上の敵を一掃できる場面もある。日ごろのストレスを解消しよう。

通常ミッションとフリーミッション

これは前述の上空ミッション、地上ミッションとは別の意味合いのミッション分類だ。シナリオに沿い、目的を果たすためにクリアする必要があるのが通常ミッション、進行しているシナリオとは関係なく主にアイテム獲得や経験値稼ぎを目的としてプレイするのがフリーミッションである。通常ミッションはワールドマップ画面の赤い旗が立っている場所で展開され、一度クリアしたミッションはゲーム2周目になるまでプレイできない。対してフリーミッションは、通常ミッションをクリアした場所に発生し（白い旗が立つ）、同じミッションを何度でもプレイできるようになっている。まず通常ミッションをクリア後、その場所に上空ミッションタイプのフリーミッションが出現、それをクリアすると今度は地上ミッションタイプのものが追加されるのが基本の流れとなる。またゲーム進行に応じてフリーミッションの内容が変わる場合もあり、本筋とは別に長く楽しめるミッションである。詳しい内容はP153からのミッション攻略を参照のこと



フリーミッションは、通常ミッションと同じ場所で行われるが、出現する敵は全然違う。マップの仕掛けが違う場合もある。



フリーミッションの中には、ゲーム2周目以降にならないと出現しないものもある。すべて見るには最低3周のプレイが必要。

各地の村～武器屋～

一部の場所では、通常ミッションをクリアした後、その地域にある村に行けるようになる場合がある。ゲーム中に登場するのは、石の村、砂の村、塔の村、果ての僻村の4ヵ所。それぞれの村に行くには、フリーミッションを選ぶのと同じように、まずワールドマップで村があるエリア（旗が立っている場所）を選び、その後方向キーで「○○の村」といった項目を選べばいい

さて、プレイヤーが村に行く目的だが、それはズバリ買い物をするため。村に行くと「武器屋」、「武装設定」、「村を出る」の3つのメニューが表示され、「武器屋」を選ぶと武器、アイテム、装飾品などを買うことができるのだ。店頭に並ぶ商品は店ごとに違い、ゲームの進行に合わせて売り物が追加されることもある。また、希に村人どうしの会話イベントが発生し、ちょっとしたサブストーリーを楽しむこともできるのだ。特に買い物をする必要がなくても、商品チェックを兼ねてこまめに訪ねてみるといいだろう



ノウェの額の傷についての話が聞ける石の村。本筋とは関係がないが、こういう会話を聞いておくと本編もより楽しめる。

ゲームオーバーとコンティニュー

ミッションでの戦いに敗れ、ノウェや仲間、あるいはドラゴンのレグナのHPがゼロになると、志半ばで倒れたということになりゲームオーバーになってしまう。また、時間制限があるミッションを時間内にクリアできなかった際にゲームオーバーになることもある。これらの場合、その時操作していたキャラクターの悔しそうなセリフが流れた後、真っ赤なゲームオーバー画面が表示され、コンティニューするかしないかの選択になる。ここでコンティニューすると、それまでに得た経験値を引き継いだ状態で、そのミッションが最初からやり直せるのだ。入手したお金やアイテムは再度取り直すことになるが、獲得経験値は無駄にならないので、何度も挑戦していればいつかはクリアできるはずだ。ただし、もしコンティニューしない場合は、セーブなしでタイトル画面に戻ってしまうのだ。そのミッション直前にセーブしていない場合は、かなりの努力が水の泡になるので要注意



コンティニューは何度でもできるので、仲間の最期のセリフを聞くためわざとゲームオーバーになるという楽しみ方もある

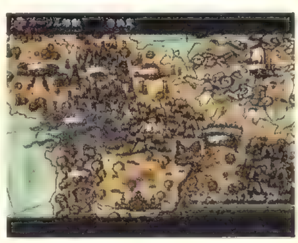
2周目以降について

ここまでに何度か触れたように、このゲームではクリア後にデータを継続させた2周目(そしてさらに3周目、4周目もある)のプレイが楽しめるようになっている。無論、この2周目以降のゲーム内容は、単なる1周目の繰り返しではない。ゲーム終盤となる第十二章のストーリーが、1周目、2周目、そして3周目ではそれぞれ異なるのだ。つまり計3種類のエンディングがあるというわけだ(4周目以降は3周目と同じものになる)

また、物語だけではなくシステム面でも2周目以降ではさまざまな変化が生じてくる。詳しくはP159を参照してもらいたいが、例えば1周目にないフリーミッションがプレイ可能となったり、ゲーム中のムービーシーンがいつでも再生できるようになったりといった具合だ。もっともプレイ上で影響が大きいのは、敵が1周目より2周目、2周目より3周目というようにどんどん強くなるということ。2周目以降は、プレイテクニックをさらに磨いて臨む必要があるだろう



2周目以降は直前のクリア時の状態をキープしてプレイ可能。最初の天覧試合の段階で、こんなにHPが高くなっている。



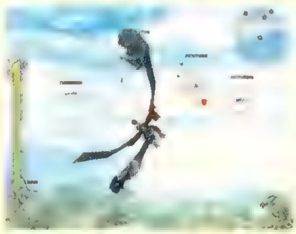
好きなボス敵と戦えるエクストラバトルセレクターは、条件を満たした後、ここから入る。目印などはないので注意。

地上ミッション解説

『ドラッグオンドラグーン2』をプレイするうえでの核となる各種ミッション
まずは地上ミッションに注目して、プレイに役立つさまざまな情報を解説していこう

ミッション画面の見方

地上ミッションについての説明を始める前に、基本的な画面情報の読み取り方について解説しておこう。地上ミッション中のゲーム画面には、敵との戦闘を勝ち抜くために必要な情報が、ゲージやレーダー画像といった形で表示される。もちろん、そういった細かい情報にこだわらず、画面中央の操作キャラクターと敵の動きだけを見ていてもプレイは可能だが、アクションが苦手な人ほど画面情報にも気を配っておくといい。



地上ミッションと上空ミッションでは、画面に表示される内容が多少変わる。上空についてはP54を参照のこと。



❶ ミッションゲージ……現在の戦況をゲージで表わしたもの。常に表示されているわけではなく、現在のクリア目的によってゲージの色も変化する。色の意味は以下のとおり。
黄色＝一定数の敵を倒すのが目的の場合に、倒すべき敵の残数を示している。
赤色＝ボス（特定の敵）を倒すのが目的の場合、その敵の残りHPを示している。
水色＝制限時間以内にクリアすることが目的の場合に、その残り時間を示している。
❷ 魔法詠唱ゲージ……使用可能な魔法レベルの上限と、使用の際の魔法詠唱時間を示す。詳しくはP70の「魔法」を参照。
❸ MPゲージ……現在使用中のキャラクターのMP（魔力）量を示す。最大値は100。
❹ HPゲージ……現在使用中のキャラクターのHP（体力）の量を示す。最大値はそのキャラクターの最大HPにより変化する。
❺ マップ（レーダー）……現在戦闘している場所の周囲の状況を示し、R3ボタンで表示タイプを切り替え可能。詳細はP42参照。
❻ 敵のHPゲージ……敵のHP量を示す。オプションで設定しておけば、L3ボタンで表示、非表示を切り替えることができる。
❼ ダメージ表示……敵に与えたダメージを示し、オプションで表示と非表示が選べる（ミッション途中での切り替えは不可）。
❽ 獲得経験値表示……敵を倒した際に獲得した経験値を示す。ダメージ表示と同様に、オプションで表示と非表示が選べる。
❾ チェイン数……現在のチェイン数が表示される。チェインについての詳細はP52参照。
❿ カウンター……そのミッション中に倒した敵の総数を示す。敵を10体倒すごとに、この数字が大きく強調して表示されるが、それによるボーナスは特にない。

ミッションの目的

ミッション(作戦)という名前がついていることからもわかるように、それぞれのミッションには達成目的が設定されている。ミッションごとに目的はさまざまで、それに合わせて攻略テクニックを使い分けていくことが重要になってくるだろう。下に挙げた3項目は、そういったミッション目的の代表的な例である。それぞれの特徴をよく把握しておこう



何かミッション目的が設定された場合、画面にそれが文章で表示される。またサブ画面(P43参照)でも目的は確認可能

目的地への到達

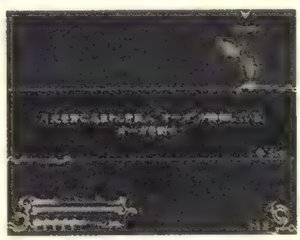
ある地点に到着すると、目的達成となるタイプ。設定された目的地には「TARGET」の文字が表示され、また、目的地が画面から外れているとその方向を示す矢印が表示されるし、右上のマップにも場所が表示されるので、妙な仕掛けがない限り行き着くことはそれほど難しくはない。途中の敵など無視して、無駄な戦闘を避けるのがコツ



TARGET表示には黄色と赤色の2種があるが、黄色は人物、赤色は場所を示すということ以外に両者の違いはない。

決められた敵の撃破

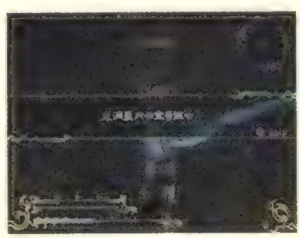
特定の敵(ボス)を倒す、あるいは一定数以上の敵を倒すことが達成目的となるタイプ。戦闘を勝ち抜く必要があるため、プレイヤーによっては困難なミッションだろう。特定の敵を倒すタイプの場合、前述の目的地到達タイプと同様に、目標の相手に「TARGET」マークがつく。他のザコが同時に現れる場合もあるが、目標の敵だけに集中しよう



TARGETの敵は、同時に複数体が出現することもある。ボスは通常の敵より強力なので、できるだけ各個撃破を心がけたい

特定アイテムの入手

定められたアイテム(通常は宝箱に入っている)を入手することが目的となるタイプ。目的のアイテムの場所は、前述の目的地到達タイプと同様にTARGETマークで示される場合が多く、敵との戦闘は避けるのが得策。ただ特定の敵を倒さないとアイテムが得られない場合もあるので注意しよう。希に強力な武器も入手可能だ



フリーミッションには、アイテム入手が目的となるタイプのものが多い。強力な武器を探して手に入れよう。

レーダーの見方

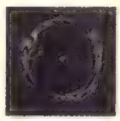
画面右上に表示されるレーダーは、周囲の地形や近くにいる敵の配置を示し、ミッションを攻略していくための重要な情報を教えてくれる。このレーダー情報を活用できるかどうかで、攻略の難易度が大きく変わってくることもあるのだ。レーダーをうまく利用するコツは、まず複数のモード(地上ミッションで3種類、上空ミッションで2種類)を、目的に合わせて使い分けること。次いで、そのマップに表示される情報を見た瞬間に理解できるように、記号の意味などを頭に叩き込むことだ以下で詳細について説明しておこう



右上のマップに気を取られすぎると、画面の真ん中でノウェが袋叩きになっていることも。あくまで補助として利用しよう。

3種類のレーダーモード

ミッション中はR3ボタンでレーダーの表示モードを切り替えることができる。利用可能なモードは「索敵レーダー」、「全体マップレーダー」、「拡大マップレーダー」の3種類だ。敵との戦闘が当面の目的だったり、周囲を多くの敵に囲まれている場合は、「索敵レーダー」モードにしていると敵の正確な位置が表示されて便利。特に死角となる背後や左右遠距離の敵も、このレーダーなら確認できる。目的地到達が目標の場合は、残るふたつのモードが便利だ。これで周囲の地形を確認しつつ、最短距離を移動していこう



索敵レーダー

表示範囲(半径)は地上戦で12m、低空戦(地上戦のドラゴン操作時)で24m、上空戦で150m。それより遠くの敵もレーダー外周に表示される。



全体マップレーダー

表示範囲(四角形)内に、その地域のマップの全体が表示される。サブ画面(右ページ参照)で確認できるものと同じサイズとなっている。



拡大マップレーダー

全体マップを2倍に拡大したもので、詳細な地形が確認できる。ただしこれは地上ミッションだけのモードで、上空ミッションでは使用できない。

レーダー上の記号

レーダー上にはいろいろな記号で情報が表示されている。この記号の見方を把握しておかないと、せっかくのレーダー情報も意味がない。右に挙げたのが、その各種記号の見た目とそれが示すもの。写真がふたつ並んでいるのはモードによって見た目が違うもので、左側が索敵レーダーモード、右側が全体(拡大)マップモードでの記号である。特に気をつけるべきなのは、索敵レーダーでは表示されないものがあるということ。その時点での目的に合わせて表示を切り替えないと、目標を見失うことがあるので気をつけよう

索敵　全体(拡大)



操作キャラクター＝自分が操作しているキャラクター。索敵レーダーでは向きは表示されない。

敵＝敵の位置。全体・拡大マップモードでは、複数体の表示が重なり正確な位置が把握しにくい。

味方＝プレイヤーと共に戦ってくれる味方の位置。さほど気にしなくてもよい情報のひとつ。

ターゲット＝クリア目的となる敵や、目的地となる人物の位置。位置を見失ったら確認しよう。

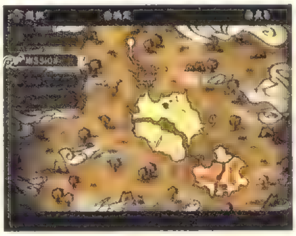
目的地＝クリア目的となる場所。索敵レーダーでは表示されないので気をつけること。

宝箱＝重要アイテムが入った宝箱の位置。索敵レーダーでは表示されない情報のひとつ。

サブ画面の見方

サブ画面とは、ミッション中にスタートボタンを押すと表示されるもので、ゲームプレイをサポートする各種情報を確認することができる。ここで選択可能なメニューは、「GAME」、「MISSION」、「STATUS」、「GAME EXIT」の4つ。それぞれの詳細については下で解説しているので、プレイの参考にしてほしい。

なお、このサブ画面だが、ミッションの途中でちょっと休憩したい場合にも便利。このゲームにはポーズ(一時停止)に当たるものがないので、ひと休みしたい時はこのサブ画面を出しておこう



マップレーダーと情報的には同じ内容のマップが表示されるが、こちらのほうがちょっと雰囲気があってカッコいい感じ

サブ画面の項目について

GAME
通常のゲーム画面に戻り、プレイを再開したい場合はこれを選ぶ。×ボタンで代用可能。

MISSION
そのミッションの全体マップと、ミッションの目的が表示される。現時点で何をやったらいいのかわからなくなった場合には、ここで確認すればいい。表示情報の見方は、微妙に見た目は違うものの、全体マップレーダーと同じである。たいていこちらのマップのほうが表示範囲が大きいので、地形の確認には便利な場合が多いだろう。ただし、ミッションによってはその場所の「地図」を入手していないとマップが表示されない。特定の宝箱や人物から地図を入手するまではガマンだ。なお、これは全体(拡大)マップレーダーでも同様。

STATUS
ここからさらに、自分と仲間のステータスの確認(CHARACTER)、現在セットしている武器のレベルとレベルアップに必要な経験値の確認(WEAPON)、同じく現在セット中のアイテムの確認(ITEM)の、3種類のメニューを選ぶことができる。CHARACTERで表示される各項目の意味は以下のとおり。
LV……現在のレベル。
HP……現在のHP(左側)と最大HP(右側)。
STR……攻撃力を示し、これが大きいほど武器による攻撃で敵に与えるダメージが大きい。ただしキャラクターごとの特性や装備武器、装飾品の効果が関係してくるため、この数字だけでは最終ダメージは判断できない。
DEF……防御力を示し、これが大きいほど敵の攻撃で受けるダメージが減る。数字だけでは実際の効果が判断できないのはSTRと同様。
INT……魔法の威力を示し、これが大きいほど魔法で敵に与えるダメージが大きい。数字だけでは実際の威力が判断できないのは、STR、DEFと同様。なおドラゴンのレグナにこの項目はないが、内部パラメータとしては存在し、ファイアーボールの威力に関係してくる。
NEXT Exp……次のレベルにアップするために必要な経験値の量を示す。

GAME EXIT
ミッションを中断してジャンクション画面に戻るためのメニュー。そのミッション中に得た経験値、お金、アイテムなどはすべて無効になり、ミッション開始前の状態に戻ってしまうので間違って選ばないように注意。ただし使用した回復アイテムも使う前の状態に戻るため、ミスをして予定より多くのアイテムを使用してしまい、やり直したい場合には活用できる。また、隠してある武器を入手し損ねたり、経験値を稼ぐつもりが予定より早く目的を達成してしまった場合などにも役に立つ。

ミッション途中での目的更新

P41でミッションの目的について説明したが、実はひとつのミッションの途中で、目的が更新されることがある。というより、ほとんどのミッションは複数の目的を次々に達成していくことで進行していくのだ。一例を挙げると、第一章・第四節での明命の直轄区の場合、洞窟を抜けて明命の直轄区に行く→部隊長のいる場所に行く→その先の敵を一定数倒す→さらに先にいる敵を一定数倒す→ボス(オーガ)を倒す→明命窟に行く→ミッションクリア、という流れになっているのだ

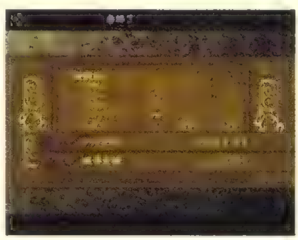
目的が更新されると、そのたびに次の目的が文章で表示され、さらにマップの情報も合わせて更新される。また、それまで戦っていた敵の数や編成も更新されることがあるので、こまめに情報を確認することが重要だ。希に、目的が更新されると行けなくなってしまう場所ができたり、取れなくなってしまう宝箱があったりするため、時にはわざと目的達成を遅らせることも必要になるだろう



ミッション更新時にはイベントシーンが挿入されることが多い。面倒ならスタートボタンを2回押せばスキップ可能。

ミッションリザルト画面について

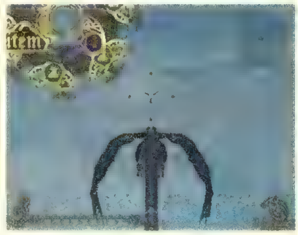
設定された目的をすべて達成すると、晴れてそのミッションをクリアしたことになる。ミッションをクリアすると、その後、画面が暗転してミッションリザルト画面というものが表示される(場合によっては、その前にイベントシーンやムービーが挿入されることもある)。このミッションリザルト画面にも、いくつかのチェックしておくべき情報が表示されるのだ。表示情報は3種類あり、まずミッションに参加したキャラクターがそれぞれ倒した敵の数(殺戮数)、そのミッションをクリアするのにかかった時間(クリアタイム)、そのミッション中に獲得できたお金(獲得金額)となる。この中で注意すべきは殺戮数。プレイヤーによっては、お気に入りのキャラクターばかり使ってプレイしていることもあるだろうが、特定の仲間のレベルが低いと苦労する局面も少なくない。この画面でたびたび殺戮数が0になる仲間は、意識して次のミッションで使ってレベルの偏りがないようにしておこう



獲得金額の項目も結構大切。そのミッションで使ったアイテムの値段と比較して、収支をきちんと考えておきたい。

グランホイールの使い方

P34〜35において、武器やアイテム、装飾品をセットするグランホイールについて説明したが、今度はそのグランホイールの使い方について解説しておこう。使い方は簡単で、ミッション中にR2ボタンを押すだけ。すると、画面左上にグランホイールが現れ、武器を変更したり回復アイテムを使ったりすることができる(各詳細は下の説明参照)。再びミッションに戻るには、×ボタンを押せばいい。ただし通常移動以外の行動中と、敵の攻撃で宙に浮いている間は、R2ボタンを押してもホイールが表示されないので注意



ドラゴンを操作している上空戦(低空戦)では、状況に関わらずいつでもグランホイールを使用することができる。

武器変更・仲間と交代

グランホイールの第一の使用目的は武器の変更。方向キーの左右で武器が選べるので、好きなものに変更しよう。画面上にはその武器のレベル、名前、使用可能な魔法とコンボなどの情報も表示されるので、選択の際の参考にできる。また武器の変更に伴い、操作キャラクターもその武器を使用できる仲間に交代となる。具体的には、剣と長剣を選ぶとノウェ、杖を選ぶとマナ、槍を選ぶとエリス、斧を選ぶとユーリックと交代だ。なお、上空戦や低空戦(地上戦でのドラゴン騎乗時)では武器変更のホイールは表示されない。



武器名だけでは武器の種別(交代キャラクター)がわかりにくいが、画面左上にキャラクターの顔が表示されるので安心

アイテム使用

武器変更のホイールが表示されている状態で、方向キーを上か下に入力すると、右の写真のようなアイテム使用のグランホイールが表示される。方向キー左右で使いたいアイテムを選択し、目的のアイテムを選んで○ボタンを押すと、そのアイテムを使うことができる。ただし表示されるのはアイテム名だけで効果は表示されないので、ちゃんと把握しておくように。武器選択に戻りたければ、もう一度上か下に方向キーを入力すればOKだ。なお上空戦と低空戦では、R2ボタンを押すだけでこのアイテム使用ホイールが表示される



緑色はHP回復、赤色はMP回復と覚えておくと簡単だろう。また回復量は、丸薬、小瓶、結晶の順に多くなっていく

地上戦と低空戦

ここまでの説明で触れたところもあるが、地上ミッションはさらに「地上戦」と「低空戦」とに分類される。地上戦では主人公のノウェや仲間となるキャラクターを操作して、武器で敵を倒していくわけだが、ノウェを操作しているときに限り、ドラゴンのレグナに乗って空中から地上の敵を攻撃することができる。これが低空戦と呼ばれるものだ

レグナにはノウェ操作時にSELECTボタンを押すという操作で乗ることができ、再び地上に戻りたければ再度SELECTボタンを押せばいい。レグナの操作は上空戦での操作とほとんど同じで、一部の特殊攻撃だけが相違点と考えればいい。注意すべき点は、低空戦が行えるミッションは限られていることと、低空戦が可能なミッションでも屋内や大きい障害物の近くなどでは、レグナに乗ることができないということ。さらに空からの攻撃は強力ではあるが、敵も無抵抗に徹している訳ではなく、相手によっては魔法や弓矢といった方法で攻撃を仕掛けてくるので気をつけたい



特殊攻撃のドラゴン・オーバー・ドライブは低空戦専用の攻撃手段。詳細については、P49やP77を参照してほしい。

ミッション中のメッセージ

すでに解説したイベントやムービーで聞くことができるセリフとは別に、ミッション中にさまざまなキャラクターがメッセージを発してくることがある。このミッション中のメッセージは音声とともに画面の上部に表示され、○ボタンやSTARTボタンでスキップすることができないという特徴を持っている。またメッセージの表示中もゲーム進行が止まることはなく、表示に気を取られ過ぎると敵の攻撃を受けることになるので要注意だ

一見、ちょっと邪魔なこのメッセージだが、場合によっては謎解きやボスの倒し方に関する、重要なヒントになっていることがある。また、ボスとの戦いの際には、残りHPによって相手のセリフが変わるため、画面左のミッションゲージを見なくても音声に気をつけていれば状況が把握できるという利点もある。攻略に役立つという面でも、シナリオをより楽しめるという点でも、戦闘の妨げにならない程度にメッセージを気にかけておこう



普通のイベントメッセージのつもりで○ボタンを押すと、使うつもりのない魔法を暴発させてしまうので気をつけよう。

ミッション中に得られるもの

地上ミッションをプレイしていると、たまに宝箱や木箱を見つけることがある。これらにはミッションの開始時点から置かれているものと、ミッション中に何らかの条件を満たすと出現するものの2種類があるが、どちらも中にお宝が隠されているというのが共通点武器を使って攻撃すれば宝箱が開いて(木箱は壊れる)中身が現れる。中に入っているのはミッション中に役立つ鍵やスフィアのほか、そのミッション以降に有用なお金や武器などだ(右の説明参照)。

ただし木箱に関して注意点がいくつかある。まず、木箱は武器の攻撃以外に、魔法やレグナの炎でも壊れてしまい、しかも時間がたつと消えてしまうこと遠距離に届く攻撃を行う際に、意図せず木箱を壊して中身の回収ができなくなる場合もあるのだ。また木箱を壊した後、ドアが開いたり敵の増援が現れたりなどのイベントが始まると、出てきたはずの品物が消えてしまう。中身の回収が終わる前にイベントを発生させないようにしよう。



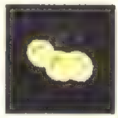
鍵

宝箱からのみ入手可能。閉ざされた扉を開いたり、別の宝箱を開けたりするのに使用する。時間がたっても消えないので落ち着いて取ってOK。



武器

宝箱からのみ入手可能。入手時点では「片手剣」や「杖」といった種別名がわかるのみで、実際に使えるのは次のミッションからとなる。



コイン・金貨袋

木箱または宝箱から入手可能。小額のコイン(10G～200G)、高額の金貨袋(1000G)の2種がある。灰色の金貨袋は見えにくいので注意。



スフィア

木箱からのみ入手。赤いMP回復スフィアと、緑のHP回復スフィアがあり、回復量は25%から全回復までさまざま。取るタイミングを考えよう。

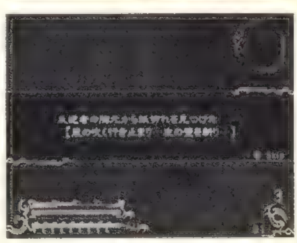
特殊な仕掛けについて

各ミッションには、行く手を阻むさまざまな仕掛けが用意されている。最初は鍵を手に入れて扉を開けるという簡単な仕掛けばかりだが、徐々にその難易度は高くなっていく。ここで、代表的な仕掛けと解き方について説明しておこう。

まず鍵の次に多いのが水晶。チュートリアルにも登場するもので、これを攻撃して輝かせると仕掛けが解除される。中には複数の水晶を作動させる必要があるうえ、一定時間がたつと輝きがなくなる水晶もあり、速攻で全部の水晶を作動させなくてはならない。次に困りそうなのが、一見ただの壁や床に見える場所なのに、斬りつけると仕掛けが作動するスイッチになっているタイプ。床の仕掛けを作動させるには、普通に攻撃してもダメで、兜割り(ジャンプ中に△)が必要となる。他にも、一瞬で違う場所に飛ばされるワープポイントや、定められた順番に扉を開けないと入れない複数の部屋などがある。脳をフル活用して切り抜けよう



何かの仕掛けがある場所は、ちょっとだけ見た目が違っていて、よく注意していればそれとわかるようになっている。



敵を倒した際に、仕掛けを抜けるためのヒントが手に入ることも。もし見逃してもサブ画面で確認できる場合がある。

戦闘の基本

地上ミッションの要ともいえる、「戦闘」の概要についても説明しておこう。敵の攻撃はできるだけ喰らわず、こちらの攻撃を敵に当てて倒す、というのが戦闘の目的だ。敵にダメージを与える手段は数多く用意されており、軽く例を挙げるだけでも、武器による攻撃、魔法による攻撃、ドラゴンの基本攻撃、ドラゴンの特殊攻撃などがある。それぞれに特徴があり、有効な局面や状況は変わるので、それをよく把握して使いこなしていきたい。まず今説明した分類に沿って、それぞれの特徴を以下に解説する。



倒すべき敵に合わせた攻撃手段を取るか取らないかで、戦いの難易度は大きく変わる。すべての特徴を把握しておきたい。

武器による攻撃

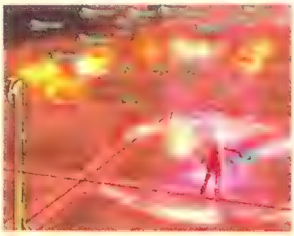
地上ミッションで基本になるのが、この武器による攻撃。それにつけて重要なのは、やはり使用する武器の基本性能となる。攻撃力に加え、武器の長さ(攻撃範囲)や攻撃スピードも考慮することが大切だ。また決まった順にコマンドを入力して出す「コンボ」攻撃(P69参照)は、たいていの敵に対応可能な応用範囲の広い攻撃手段だ。ただし原則的に、剣が届く範囲内だけに有効な近距離攻撃のため、広範囲の多数の敵を倒したい場合には、別の攻撃手段を選ぶ必要がある。それには魔法やドラゴンのレグナの助けが必要だ



キャラクターごとの特性で、相手に対する得意、不得意があるため、そういったことにも注意して武器を選んで戦おう。

魔法攻撃

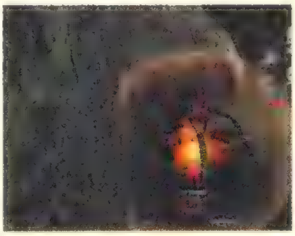
魔法の特徴は、全般的に武器攻撃よりも威力があり、射程が長いということが挙げられる。つまり武器戦闘が近距離攻撃だとすると、魔法の大半は遠距離攻撃という分類ができるのだ。ほとんどの戦闘が1対多数となるこのゲームの場合、魔法が活躍する局面は少なくない。ただし魔法には、MPを溜めないと使えないという短所がある。MPは敵を攻撃するか敵の攻撃をガードするかで、決められた量ずつ溜めることができるつまり武器戦闘との連携が必要なのだ。相手によっては魔法が無効な場合がある点にも注意



魔法は最大レベル4まで成長し、使用する際に何レベルで唱えるかも選択可能。低レベル連発か高レベル1発か悩むところ。

ドラゴンの基本攻撃

地上ミッションの低空戦において、ドラゴンの攻撃はかなり有効。基本となるのはファイアーボールとロックオン攻撃の2種(P76参照)。特にファイアーボールは、着弾時の爆風で広範囲の敵を倒せるうえ、魔法と違いMPも消費しない。しかもほとんどの敵は、空中にいるドラゴンには手が出せず逃げ惑うばかりだ。ただし、今「ほとんど」と書いたとおり、中には対空攻撃が可能な敵もいるまたドラゴンの攻撃ではダメージを与えにくい敵もいるので、そういった敵が多い場合には、うまく武器による戦闘と連携していくべきだろう



敵の対空攻撃は、防御は不可能で回避するしかない。回避に失敗して被害が大きくなったら、素早く地上に降りよう。

ドラゴン・オーバー・ドライブ

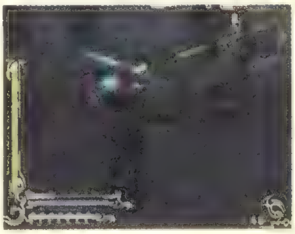
ドラゴンによる低空戦で、普通の地上戦の魔法に当たる特殊攻撃が、このドラゴン・オーバー・ドライブ、略してDOD攻撃である。上で紹介した基本攻撃は、属性でいうと魔法と同じ扱いとなるのだが、こちらは武器攻撃の属性を持つ。つまり、ファイヤーボールが効きにくい敵には、このDOD攻撃のほうが有効な場合が多いのだ。使い方は魔法と同じで、使用レベルを最大4レベルから使い分けられるのだが、それぞれのレベルで効果が違うというのも大きな特徴(P65参照)。MPが溜まっていないと使えない点も魔法と同じだ



第一章で登場するオーカはファイアーボールに強いが、DOD攻撃なら効果あり。ただし対空攻撃での反撃には要注意だ。

その他、特殊な攻撃方法

前述した4種の攻撃手段以外にも、敵にダメージを与える方法はいくつかある。まず、第五章の錆の町に登場する火薬ダル。これを武器で攻撃すると、爆発して周囲の敵にダメージを与えられるのだ自分にはダメージはないので、敵の近くにタルを見つけたらガンガン壊そう。また敵の攻撃を利用するというテクニックもある。例えば、ゴブリンシャーマンが使う爆弾を武器で弾いて、敵の行く手に落とすというのが命中率は低いが簡単。少し難しいが、賞金稼ぎの投げるナイフも武器攻撃で跳ね返して攻撃に使える。いろいろ試してみよう



敵の中には、自分の仲間の攻撃が不可抗力で当たった際に、仲間割れして同士討ちを始めるものも。見ていると楽しい。

キャラクターの使い分け

グランホイールで武器を持ち替えると、同時にキャラクターも交代できるということは前述したが、このキャラクター交代の意義について説明しておこう。実はキャラクターのそれぞれが持つ特性によって、向いている敵と向いていない敵の差が極端になっているのだ。そのため、相手によって使用キャラクターを交代させていかないと、戦いがすさまじく不利になることもある。また、そういった戦略的な使い分けとは別に、単純に操作しているキャラクターの体力が減った際に、他のキャラクターに交代してもらって危機を脱するという手も有効だ。特にゲーム2周目からは、すべてのミッションで全部の仲間が使用できるので、こういった使い分けの戦略を練って攻略していきたい。



ゲーム序盤では体力回復アイテムもあまり購入できないので、この交代作戦は重要。ピンチになったら仲間にタッチだ。

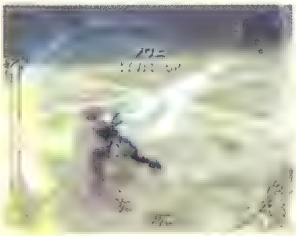
●キャラクター別特徴一覧

	ノウェ	マナ	エリス	ユーリック
使用武器	剣、長剣	杖	槍	斧
攻撃範囲	普通	広い	かなり広い	普通
体力・守り	HPは多め、DEFは普通	HPは少なく、DEFは普通	HPはやや少なく、DEFは高い	HPはかなり多い、DEFは低い
武器攻撃	得意(STRが高い)	不得意(STRが低い)	得意(STRが高い)	超得意(STRがかなり高い)
魔法攻撃	不得意(INTが低い	得意(INTが高い)	普通(INT値はやや高め)	不得意(INTがかなり低い)
有利に戦える敵※	人間型の敵(一般兵士、護衛兵、遊撃兵、弓兵、アンノウンナイト、ジスモア)に1.2倍のダメージを与える	魔術師系の敵(魔術師、ゴブリンシャーマン、ノーム)に2倍のダメージを与える	アンデッド系の敵(アンデッドナイト、アンデッド騎馬兵、ドゥームソード、ドゥームハンマー)に2倍のダメージを与える	魔物系の敵(ゴブリン、ホブゴブリン、オーガ、ミノタウロス、アンノウンホブゴブリン、石巨人)に2倍のダメージを与える
戦うと不利な敵※	アンデッド系の敵(アンデッドナイト、アンデッド騎馬兵、ドゥームソード、ドゥームハンマー)に、80%のダメージしか与えられない	魔物系の敵(ゴブリン、ホブゴブリン、オーガ、ミノタウロス、アンノウンホブゴブリン、石巨人)に80%のダメージしか与えられない	人間型の敵(一般兵士、護衛兵、遊撃兵、弓兵、アンノウンナイト、ジスモア)に80%のダメージしか与えられない	魔術師系の敵(魔術師、ゴブリンシャーマン、ノーム)に80%のダメージしか与えられない
敵の攻撃への耐性	——	魔法攻撃で受けるダメージが半減する	——	魔法攻撃で受けるダメージが1.2倍となる
その他の特徴	レグナに乗って低空戦が行える	敵の攻撃を受けたときに、のけぞりやすい 待機中(戦闘に参加していない間)、3秒につき1ポイントずつMPが回復していく。 HPが残り少なくなると、敵を攻撃した時にMPが溜まりやすくなる	左右スライドおよび後方回転の性能とモーションが、他の3人と大きく違う(P67参照)。	敵の攻撃を受けたときに、のけぞりにくい 待機中(戦闘に参加していない間)、3秒につき1ポイントずつHPが回復していく。

※有利に戦える敵に対して通常よりダメージが増加している場合、画面上のダメージ表示が赤色になり、逆に戦うと不利な敵に対して通常よりダメージが低下している場合は、ダメージが青色で表示されるようになる。

敵から入手できるもの

P47でミッション中に入手できるものについて説明したが、それ以外にも敵を倒すことで入手可能なものもある。それはすなわち、各ミッションで達成しなくてはならない目的とは別の、敵と戦闘を行う目的と言い換えられる。具体的に言うと、経験値、お金、そして回復スフィアの3つだ。以下にそれぞれの入手方法について説明しよう。



フリーミッションならは何度でも挑戦できるので、本筋のミッションで苦労したら経験値やお金を稼ぎに戻るといい。

経験値

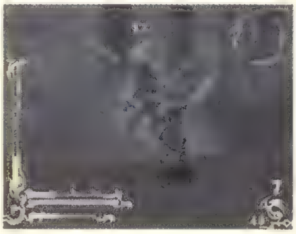
経験値は、敵にとどめを刺すことで獲得可能。獲得できる量は敵ごとに固定だが、後述する「チェイン」によって最大2.5倍のボーナスが得られる。倒し方は問われず、武器で倒しても魔法で倒しても構わない。ただし経験値を獲得できるのは、その時操作していたキャラクターと、その武器のみ。戦わざるもの育つべからず、というわけだ。



レベルアップに必要な経験値はサブ画面で確認できる。上がりやすいキャラクター（武器）を優先して使ってあげるといい。

コイン・金貨袋

木箱に入っているのと同様の、コインや金貨袋も敵から入手できる。入手タイミングは敵を倒した時だが、敵によっては一定確率でしか落とさなかったり、そもそもお金を持っていない敵もいる。そしてこれが一番重要なのだが、魔法やドラゴンのファイヤーボールで倒すと、敵は絶対お金を落とさない。武器攻撃でがんばろう。



お金稼ぎの相手として最適なのが、賞金稼ぎ。なんと1000Gも落とす。出現するミッションが少ないのが難点といえる。

スフィア

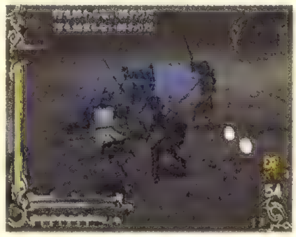
間を空けずに敵を連続で斬っていると、希にHP回復やMP回復のスフィアが出現する。これは後述のチェインによるボーナスで、武器による攻撃でのみ出現させることができるものだ。このチェインで入手できるHP回復スフィアは、通常のものと回復量が違い、最大値の2割回復と半分回復の2種がある（出現法則についてはP52参照）。



とにかく間を置かずに攻撃を続ければチェイン成立。敵にトドメを刺す必要はない。仲間の体力が減っていたら狙ってみよう。

チェインシステム

敵を切れ目なく攻撃していると、画面右下のカウンターが増えていき、その数に応じたさまざまなボーナスを得ることができる。これはチェインと呼ばれるもので、うまく利用すればミッションの攻略がかなり楽になってくるだろう。チェインを成立させるには、敵に攻撃を当てた後、一定時間内に次の攻撃を当てればいい。この「一定時間」というのは攻撃の方法により変わり、最短（基本値）は2秒だが、最大で4.5秒まで伸ばすことが可能。具体的に言うと、普通の武器攻撃を当てる＜コンボのフィニッシュブロー（P69参照）を当てる＜魔法攻撃を当てる＜魔法を発動する、の順で、時間が多く追加されチェインが続けやすくなる。敵が遠くにいて、チェインが途切れそうな場合には、とりあえず魔法を使っておくと時間が稼げるだろう。残り時間が少なくなってくると、カウンターの表示が徐々に薄くなるので、それが完全に消える前に、次の攻撃を敵にヒットさせよう。



たいていの敵は倒した後もしばらく攻撃を当てられる。普通に当てるより追加時間は短いが、チェイン数稼ぎには有効だ。

チェインで得られるボーナス

上で「さまざまなボーナスが得られる」と説明したが、その具体的な内容について紹介しておこう。ボーナスはチェイン数が一定値に達するごとに得られ、スフィアの出現、獲得経験値の増加、行動スピードのアップといったものがある（右表参照）。チェイン数には特に限界はなく、攻撃するべき敵が残っていれば、1000でも2000でも続けることができる。また、右の一覧とは別に、1000チェインごとの特別ボーナスとして、周囲の敵が吹き飛び（ダメージはなし）大量のコイン（100Gコインが16枚）が出現するというものもある。

このチェインボーナスを得るためのコツだが、まず体力が少なくなってHP回復スフィアを狙いたい場合、60チェインに達するたびにわざとチェインを止め、改めてチェインを始めるほうが入手効率がいい。経験値が欲しいなら、最初は弱い武器でチェイン数だけ増やし、500チェインに達したところで強い武器に持ち替えて敵を倒そう。チェインが切れかけたら即座に魔法を使うこと。

●チェイン数と各種ボーナスの関係

チェイン数	スフィア	経験値	スピード
20		1.2倍	1.07倍
30	MP回復		
50		1.4倍	1.14倍
60	ランダム※1		
100	MP回復	1.8倍	1.21倍
150	ランダム※2		
200	ランダム※3	2倍	
500	⋮	2.5倍	

※1）30％の確率でMP回復スフィア、70％の確率でHP回復スフィア（最大値の20％回復）が出現する。

※2）30％の確率でMP回復スフィア、70％の確率でHP回復スフィア（最大値の50％回復）が出現する。

※3）出現するスフィアの種類と確率は※1と同じ。これ以降、100チェインごとに同じ法則でスフィアが出現する。

地上ミッション達成のポイント

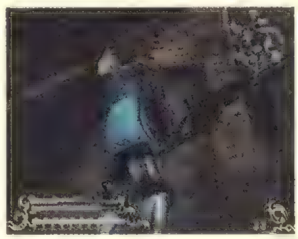
以上で、地上ミッションに関連する基礎知識の説明は終わりとなるが、ここでまとめとして、地上ミッションをうまくこなすためのコツを簡単に紹介しておきたい。まあコツといっても、ポイントはたったのふたつだけなので、最低限度、心に留めておくべきことといった感じだろうか。さらに上級の、細かい状況別のコツに関しては、P78からの解説に詳しい。興味があるプレイヤーの方は、そちらも参考にしていただければいいだろう



何度でもコンティニュー可能とはいえ、目標達成寸前で倒れるとかなり悔しい。つまらないミスでやられないよう要注意だ。

画面の情報を読みとる

ミッションの目的を達成するにも、敵との戦闘を勝ち抜くにも、画面情報をいかに正確に読み取れるかどうかということは重要だ。アクションゲームという性質上、初心者はどうしても画面中央の操作キャラクターばかりに目がいきがち。だが、その視界から得られる情報だけでは、いざという時に苦労するはず。優先順位から考えると、まずは索敵レーダーの情報が重要。死角にいるものも含めた敵の位置を把握することは、戦いに生き残るためには必須だ。次に大切なのは、マップレーダーが示す宝箱や目標地点の位置情報。レーダー切り替えが面倒ならサブ画面のマップでもいい。他の情報確認は余裕があるときでOKだ



小さなポイントだが、右スティックで視界を変えるのも、視覚情報を多く得るために有効。あちこち見回してみよう

死なないことを優先に

ゲームオーバーになる条件は、一部の特殊なミッションを除くと操作キャラクターが死んでしまうこと。つまり生きてさえいれば、勝機を見い出せる可能性は残るということだ。初心者にありがちだが、現れる敵との戦いに夢中になり、体力を削られて死んでしまうことは多いはず。これを避けるには、まず回復アイテムはケチらず使うこと。また瀕死の際に、キャラクター交代やドラゴンに乗るなどで緊急避難する方法も覚えておこう。そもそも倒すべき敵以外のザコは無視するというのも有効。あらゆる手段で延命を図り、目的を達成しよう



ピンチになったらグランホイール（またはサブ画面）を表示させる。とりあえずゲーム進行を止め、落ち着くだけでもいい。

上空ミッション解説

地上ミッションの基礎知識に続き、上空ミッションの基礎知識も解説しよう
一部共通した操作もあるが、上空ミッションにはまた独特の知識と技術が必要なのだ

ミッション画面の見方

上空ミッションでの画面表示は、地上ミッションのそれと似てはいるが、細かい部分で違いがある。例えば上空戦ではDOD攻撃は使用できないため、MPゲージや魔法詠唱ゲージは表示されないのだ。また、武器の変更もできないので、R2ボタンでグランホイールを表示させると、アイテム使用ホイールしか出てこないといった違いもある。ミッション中の画面についての詳細は、下の説明を参考にしてほしい。



サブ画面のMISSIONで確認できるマップも、地上ミッションとはずいぶん違う。上空戦のマップは、常に正方形なのだ。



❶ **特殊ブレス情報**……現在使用可能な特殊ブレスの種類がアイコンで、残弾数と最大弾数が数字で示される。特殊ブレスの詳細については、P57の解説を参照のこと。
❷ **ミッションゲージ**……地上ミッションの場合と同様に、現在の戦況を3色のゲージで表わしたもの。色の意味は以下のとおり。
黄色＝一定数の敵を倒すのが目的の場合に、倒すべき敵の残り数を示している。
赤色＝ボス（特定の敵）を倒すのが目的の場合に、その敵の残りHPを示している。
水色＝制限時間以内にクリアすることが目的の場合に、その残り時間を示している。
❸ **HPゲージ**……レグナのHP（体力）の量を示しているゲージ。
❹ **ロックオン中の敵**……ロックオン（P57参照）の標的となっている敵を示している。ここでロックオン攻撃を開始すれば、マークがついた敵に弾が飛んでいく。
❺ **照準とロックオンマーク**……敵に狙いをつけるための照準。敵が射程距離内にいると、中心部に赤い点が数個集まった形に照準が変化。この赤い点をロックオンマークと呼び、同時にロックオンできる弾の数を示す。
❻ **ターゲットマーク**……現在、レグナが注目（P74参照）している敵を示す。
❼ **レーダー**……地上ミッションのものと同様に、R3ボタンで表示タイプが切り替え可能なレーダー。詳細はP42参照。
❽ **敵のHPゲージ**……地上ミッションの場合と同様に、敵のHP量を示す。
❾ **カウンター**……地上ミッションと同じく、そのミッション中に倒した敵の総数を示す。
※左の写真上には示されてないが、敵を攻撃する際には、地上ミッションと同じく与えたダメージと獲得経験値が表示される。

地上ミッションとの違い

画面の見方以外の違いだが、地上ミッションはアクションゲーム、上空ミッションはシューティングゲームというように、ゲームジャンル自体が違うと思っておくとわかりやすい。これらの違いを把握しておかないと、地上ミッションと上空ミッションを交互に行っている際に、混乱して操作ミスなどを引き起こしてしまうこともあるので気をつけよう。



3Dのシューティングゲームに慣れた人なら、かなり取っつきやすいのが上空ミッション。爽快な飛行を楽しんでいこう。

戦闘方法

上下前後左右と自在に高速移動が可能な上空ミッションでは、直進型と追尾型の2種類の遠距離攻撃を使い分ける戦闘が主となる。空中では停止できないので、近距離で殴りあうといった戦いはありえないのだ。そのため、敵と距離を保ったヒットアンドアウェイ戦法（攻撃しては逃げるの繰り返し）のテクニックが必須となるだろう。



敵も同じように、直進弾や追尾弾を使ってくる。敵に接近して攻撃したら、即座に敵の攻撃が届かない距離まで逃げよう。

ミッションの目的

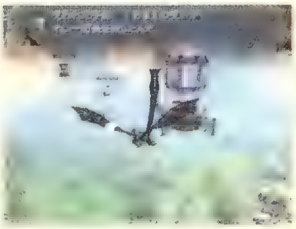
地上ミッションにあった、特定の敵を倒す、目標地点に行くという目的は上空戦にもあるが、アイテムの入手という目的設定は上空戦にはない。それどころか、地上戦で入手できた、お金や回復スフィアなどは上空では手に入らないのだ。つまり回復手段が少なく難易度が高いくせに、実入りがないということだ。ハードな戦闘を覚悟しよう。



上空戦で入手できるのは、経験値と後述のブレススフィアのみ。回復アイテムを使うことすらためらってしまうかも。

戦闘フィールドの構造

最後の大きな違いは、ミッションの舞台となるマップの形状。大小高低さまざまな構造物がある地上ミッションと違い、上空ミッションの舞台は何もない大空。しかも高度という概念もあるため、とにかくだだっ広い印象だ。これは戦闘においては利点であり、危なくなったときに逃げる場所に事欠かないということだ。広い戦場を地の利としよう。

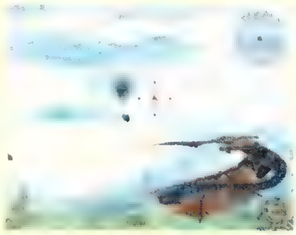


たまに、逃げるつもりが別の敵の大群に突っ込んでしまうことも。全体マップレーダーによる敵の位置の確認を忘れずに。

上空戦の基本

上空戦でのレグナの攻撃手段には、まず地上ミッションの低空戦闘で使えるものと同様のファイアーボールとロックオン攻撃がある。そしてさらに、低空戦で強力だったDOD攻撃が使えなくなる代わりに、さまざまな効果を持つ「特殊ブレス攻撃」が使えるようになるのだ。これらの攻撃は原則的にすべて遠距離攻撃で、それぞれの弾(炎)を、いかにして敵に命中させるかというのが攻撃の要になってくるだろう。

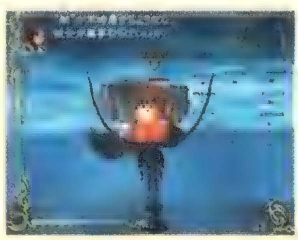
また上空戦と地上戦(武器による攻撃)との決定的な違いとして、地上戦での武器攻撃はガード可能なのに、上空戦の敵が使ってくる攻撃はガード不可能という点が挙げられる。つまりダメージを受けたくないなら、敵の攻撃をひたすら避けるしかないということだ。また、もうひとつの手として、倒される前に倒すというものも考えられる。傷つきながらも敵にそれ以上の打撃を与えて勝つか、華麗に攻撃をかわしてカウンターを決めるか、自分の腕前と相談して戦法を考えていこう。



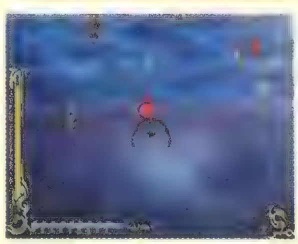
一瞬無敵時間がある左右スライドという動作で、敵の攻撃は回避可能。もっと単純に、撃たれる前に全力で逃げる手も有効。

ファイアーボール攻撃

上空戦での攻撃の基本となるのが、このファイアーボール攻撃。直線的に飛ぶ単発の火炎を発射するというもので、全攻撃中でもかなり高い威力を誇る。また、この攻撃で敵にとどめを刺して倒した場合、右ページで紹介する「特殊ブレス」攻撃を行うために必要な、ブレススフィアを敵が落とすことがあるのだ。軌道が直線であるために、敵にうまく命中させるにはそれなりの慣れが必要だが、動きが遅くて狙いやすい相手の場合には積極的に使っていきたい攻撃だ。火炎が飛んでいくスピードはかなり速いので、近距離で使えば敵に回避されることも少ないだろう。もし普通に撃ちまくってもなかなか当たらない場合は、L2ボタンの「ターゲットへの自動転換」機能を使うといい。この操作を併用すると、レグナの向いている方向が正確にターゲットの位置になるため、敵の動きが素早くない限りかなりの高確率で命中する。この操作についての詳細は、P75を参照のこと。



封印騎士団の戦闘艇のような動きが遅く大きい敵には、ファイアーボールがガンガン命中する。ボタン連射で一気に沈めよう。



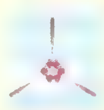
ファイヤーボールはブレススフィアを出現させるほか、出現したスフィアを撃って、その種類を変えることにも使える。

ロックオン攻撃

ロックオン攻撃とは、発射した複数の火球が一定時間だけ敵を自動的に追い回し、勝手に命中してくれるという便利なもの。ゲーム開始時点では最大で4体までの敵にしかロックオンできないが、レグナが成長すると最大で同時に8体のロックオンが可能となる。威力はファイアーボールに比べてかなり低いが、同じ敵に複数個の火球を同時にロックオンした場合、その時点でロックオンされている数に比例して1発あたりの攻撃力が増加するという特徴がある。例えば1発のダメージが10の場合、単発ロックオン攻撃で8回攻撃すると合計ダメージは80だが、同じ敵に8個同時にロックオンしてから撃つと、最初に着弾する弾のダメージは約17、2発目以降は順に約16、15……11、10となっていき、最終的な合計ダメージは約106になるのだ。敵を正確に狙えないプレイヤーも、このロックオン攻撃をうまく使えば大丈夫。ただ弾の速度が遅いため、敵に回避されやすいという難点はある。



敵によっては飛行速度がロックオンの火球よりも速いため、単純に飛んで逃げられる場合もある。相手を選んで使おう。



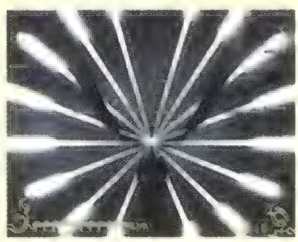
●照準の形について

照準をよく見ると、三本の照準線に加えて小さな赤い点が見える。これは現在のロックオン可能数を示し、レグナの形態により4個から8個まで増える。

特殊ブレス攻撃

ファイアーボール攻撃で倒した敵が落とす「ブレススフィア」を取ると、取ったスフィアの色に応じたさまざまな特殊ブレス攻撃を使うことができる。詳しくはP58で紹介するが、10発以上の追尾弾を一気に発射したり、敵に当たるとさらに弾が分裂して爆発したり、なかにはレグナがバリアに包まれるという特殊ブレスもある。敵が落とすスフィアの種類はランダムだが、さらにファイアーボールをスフィアに当てて、自分が好きな種類に変更することも可能(白いレイブレススフィアは例外)。弾数には限りがあるが、うまく使いこなせば強敵相手の戦いが格段に楽になるだろう。

ただし、最初から全種類の特殊ブレスが使えるわけではない。シナリオが進み、特定のミッションをクリアするたびに、使用可能なスフィアの種類が増えていくという仕組みになっているのだ。また、そもそもファイアーボールを命中させるのが苦手な人は、スフィアを取ること自体が難しいかも。基本に慣れた上級者向けの攻撃だといえる。



最初から使用できるのは、16発の追尾弾を発射するレイブレスのみ。他のブレスを使うには、各直轄区の解放を待とう。

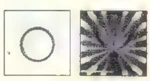
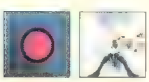
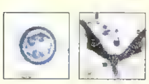
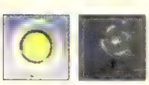
特殊ブレスの種類について

前ページで紹介した特殊ブレスには、レイブレス、スプレッドブレス、スプラッシュブレス、シャイニングブレス、シールドブレスの5つの種類がある(それぞれの詳しい能力、特徴は下表参照)。このうちレイブレス以外の4種を使うために必要なスフィアは、それぞれファイヤーボールを当てることで別の種類のブレススフィアに変更可能。具体的にいうと、攻撃を当てるたびに、下の表の1段下のブレスに変化する。また最下段のシールドブレスに攻撃を当てると、今度はスプレッドブレスに戻る。うまく目的のスフィアを集めよう。



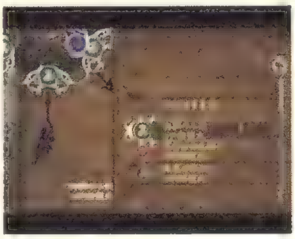
新たなスフィアを取ると、所持中のブレスはなくなってしまう。新しいのを取る前に、いらないブレスは撃っておこう。

●特殊ブレス効果一覧

ブレスの種類	特徴	使用可能タイミング	性能
レイブレス 	16本のレーザーが、上下左右方向に拡散しながら発射されるブレス。レーザーはその後、発射時に進行方向にいた敵に自動でロックオンされ、射程ギリギリまで追尾し続ける。同時に所持できる弾数が1発だけと少ないのが難点といえる。	最初の上空ミッション、恵沢の平原から使用可能	・基本威力:16 ・発射数:16本 ・最大射程:約1.6km ・スフィア1個あたりの弾数:1 ・最大所持弾数:1
スプレッドブレス 	大きな火炎が発射され、移動方向の敵を自動的にロックオンして追尾する。この弾が命中すると、さらに水平方向に向け5発の弾に分裂。それぞれ威力50で周囲の敵にダメージを与える。数多くの砲台が搭載された戦闘艇に対して威力大。	第二章六節・深淵なる大地から使用可能	・基本威力:40 ・発射数:1発(ヒット後5発に分裂) ・最大射程:約550m ・スフィア1個あたりの弾数:3 ・最大所持弾数:9
スプラッシュブレス 	圧縮された水を、高速で連射するブレス。連射は○ボタンを押し続けるだけでOKで、1秒あたり10発の弾が発射可能。弾には追尾能力があり、高速移動する敵に有効。	第五章一節・無明の峡谷から使用可能	・基本威力:24 ・発射数:1発(高速連射可能) ・最大射程:約660m ・スフィア1個あたりの弾数:33 ・最大所持弾数:99
シャイニングブレス 	巨大な雷球を撃ち出し、雷球を中心にした半径60mの範囲の敵にダメージを与える。雷球に追尾能力はなく、撃った方向に直進する。敵が一列に並んでいたら、絶好の攻撃チャンスとなるだろう。	第六章一節・深淵なる大地から使用可能	・基本威力:160 ・発射数:1発 ・最大射程:約1.1km ・スフィア1個あたりの弾数:1 ・最大所持弾数:3
シールドブレス 	何らかの弾を発射するのではなく、レグナの周囲に半径10mのバリアを張る特殊ブレス。守りを固めるだけではなく、その状態で体当たり攻撃を仕掛けることも可能。効果中は一切のダメージを受けない。	第八章一節・黄昏の丘から使用可能	・基本威力:50(体当たり攻撃) ・発射数:—(バリア) ・バリア持続時間:4秒 ・スフィア1個あたりの使用数:2 ・最大所持弾数:6

上空ミッション達成のポイント

地上ミッションの解説と同様に、上空ミッション達成のポイントについても説明しておこう。上空戦で目的を達成するのに必要なのは、戦闘を生き残る技術に尽きる。あえて断言するが、上空ミッションの唯一にして最大の障害は、敵との戦闘であるといってもいい。そもそも複雑なダンジョンも、宝箱を取るための謎解きも存在しないというのが、上空ミッションの特徴なのだ。下に概要は説明しておくが、個別の敵との戦法に関しては、P140からの「空中敵データ」やP154からの「ミッション攻略」のページも参照してほしい。


生き残るには事前の準備も必要。体力回復アイテムは持てるだけセットしておき、装飾品で対魔法防御を固めておこう。

敵と自分の位置の把握

地上ミッションのところでは、敵の位置を把握するために索敵レーダーが有効だと書いたが、上空ミッションではその限りではない。空中の敵は基本的に遠距離攻撃が可能なので、レーダーで正確な位置を確認できるころには、すでに攻撃の第一波を喰らっているということもありうるのだ。またレーダーは二次元表示なので、敵の高度が把握しにくいという点にも気をつけたい。レーダーだけに頼らず、実際に画面に表示される敵の動きを見逃さないようにすべきだ。全体マップも活用して敵の位置を把握し、各個撃破を心がけよう


敵の位置を把握する裏技に、HPゲージで見つけるという手がある。遠くの敵も、HPゲージだけは大きく表示されるのだ。

逃げも立派な戦法

敵の攻撃を防ぐには回避だけが頼りの上空戦では、敵に囲まれることは死を意味する。攻撃をよけた先に別の敵の攻撃が迫る状況では、撃墜されるのは時間の問題だ。この事態を避けるには、敵の包囲を予測したら、速攻で戦場から離れるのが一番。ある程度離れれば敵は追撃をあきらめるので、そこから逆襲に転じればいい。具体的な逃げ方だが、加速で敵の群れの後方まで突っ切る、高速旋回（滑空）で左右方向に逃げる、Uターン後加速して引き返すの3つの方法がある。敵集団の位置に応じて使い分けよう。


すでに敵に包囲されていたら加速で突っ切り、手前で危険を感じたらUターンするのがセオリー。あせらず操作しよう。

成長システム

ここで言う成長システムとは、キャラクター（レグナを含む）と武器の両方の成長を指している　それぞれの成長について詳しく説明していこう

キャラクターの成長

まずは、ドラゴンのレグナを除いた、操作キャラクター（ノウェ、マナ、エリス、ユーリック）の成長について説明していこう。ここまでの説明でも断片的に触れているが、まずキャラクターの成長には経験値が必要。経験値は敵を倒すと得られるが、実際に獲得できるのは、その時操作していたキャラクターのみとなる。そして一定量の経験値が溜まると、そのキャラクターはレベルアップすることができ、その際に最大HP、STR（強さ）、DEF（防御力）、INT（魔法の強さ）といったパラメータが、それぞれ一定値だけ上昇するのだ

このレベルアップに必要な経験値と、レベルアップ時のパラメータ上昇量はキャラクターごとに固定で、それぞれのキャラクターの特徴を反映した成長の仕方をするようになっている。以下に、それぞれのキャラクターの成長に関する特徴をまとめておいたので、キャラクター育成の参考にしてほしい



キャラクターの強さや、必要経験値はサブ画面で確認できる。戦いがうまくいかなければ、まずレベルと強さを確認しよう。

ノウェの成長タイプ

ノウェの成長タイプをひと言でいうと「剣士タイプ」とでもなるだろうか。HP、STR、DEFが上昇しやすく、武器による攻撃がどんどん得意になっていく。INTが低く、魔法はあまり得意ではないが、ノウェが装備可能な剣と長剣に宿る魔法は、武器戦闘の補助に使えるものが多いため、それはあまり気にならないはずだ。ノウェの成長に関する弱点といえば、レベルアップに多くの経験値が必要で、成長に時間がかかるということ。ただ1周目では強制的にノウェだけで戦うミッションが多いので、自然と経験値は溜まっていくはず。2周目以降は、成長度合いを気にかけてやろう。

ノウェのパラメータ成長

LV	累計経験値	HP	STR	INT	DEF
1	80	120	30	32	20
10	4550	142	80	40	40
20	20130	167	130	48	50
30	48480	191	190	56	70
40	91080	216	210	64	110
50	147105	240	250	71	130
60	216480	264	270	79	140
70	298355	289	280	87	150
80	393130	313	300	95	170
90	504280	338	320	103	180
99	615430	360	350	110	190

マナの成長タイプ

レベル14の状態で仲間となるマナは、魔法使いらしい成長タイプとなっている。上昇しやすいのはもちろんINTで、他のキャラクターとは一線を画している成長率を誇る。反面、HPとSTRは低いので、武器戦闘はやや苦手といえるだろう。ただDEFは意外と高く、ノウェと同程度に強くなる。さらに魔法ダメージ半減の特性があるため、地上戦では予想以上のタフさを見せつけてくれる。さらにレベルアップに必要な経験値が4人のキャラクター中最も少なく、意識して前線に出してやるだけで、ガンガンとレベルが上がっていくはずだ。

●マナのパラメータ成長

LV	累計経験値	HP	STR	INT	DEF
14	6300	110	30	182	40
20	12600	122	60	198	70
30	29790	142	90	225	90
40	55040	162	110	252	110
50	91440	182	130	278	130
60	135840	202	170	306	140
70	192930	222	190	332	160
80	260880	242	220	359	170
90	337830	262	230	385	180
99	420570	280	250	410	190

エリスの成長タイプ

封印騎士団の甲冑に身を包んだエリスは、初期レベルが5の状態で仲間となる。身に着けた防具の効果か、なんと4人中でもっともDEFが上がりやすいのだが、HPは低いという極端さも持ち合わせる。ただSTRとINTの両方がバランスよく成長するので、武器戦闘と魔法戦闘の両方を、上手にこなしてくれるだろう。逆にいうと、一番の弱点であるHPの低さを、武器と魔法の両方でカバーする必要があるキャラクターというわけだ。1周目のプレイではエリスは早々に戦線から離脱するので、彼女は2周目以降から本格的に育てていこう。

●エリスのパラメータ成長

LV	累計経験値	HP	STR	INT	DEF
5	900	110	50	61	40
10	3300	121	70	68	60
20	14040	143	130	82	100
30	33780	166	160	95	130
40	62180	188	210	109	150
50	101520	211	250	123	170
60	157020	233	260	136	190
70	222520	255	280	150	200
80	298020	278	300	164	220
90	389610	300	310	177	230
99	483660	320	330	190	250

ユーリックの成長タイプ

巨大な斧を振り回す豪快な色男ユーリックは、レベル18からの加入。彼の成長タイプは、HPとSTRは最強、INTとDEFは最弱という極端に偏ったものだ。HPが高いことと、攻撃を受けた際によろけにくいという特性のためゴリ押しの戦闘をやりがちだが、気がつくとHPがほとんどないという状況になっていたりする。特に気をつけるべきなのが、敵の魔法攻撃。魔法で喰らうダメージが通常の1.2倍になるため、魔法に強いマナと比べると被害が5～6倍になる場合もあるのだ。経験値稼ぎの相手は魔術師系以外を選ぼう。

●ユーリックのパラメータ成長

LV	累計経験値	HP	STR	INT	DEF
18	11970	185	160	27	20
20	14700	190	170	28	30
30	34440	217	210	30	40
40	62840	243	240	33	50
50	101445	270	270	36	60
60	154170	297	290	39	80
70	216395	323	330	41	90
80	288120	350	350	44	100
90	381525	376	380	47	110
99	479850	400	410	50	130

武器の成長

敵を倒して経験値を獲得すると、その時使用している武器にも同じだけの経験値が入り、獲得経験値が一定量に達すると、武器もキャラクターと同様にレベルアップする。その際にはパラメータの成長と同時に、武器が宿した魔法の使用可能レベルも上がり、さらに新たなコンボを習得できたりする。以下にその詳細を解説しておこう。



レベルアップの瞬間から、武器は新たな能力を獲得するが、詳しい能力は戦闘終了後に武装設定画面で確認する必要がある。

パラメータアップ

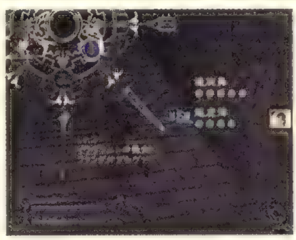
武器のレベルアップで上昇するパラメータは、攻撃力とガードブレイク値(敵の防御を崩す能力)。また武装設定では確認できないが、敵を攻撃した際に溜まるMP量も増加する。なお武器の最高レベルは4で、いくら経験値を稼いでもそれ以上のレベルアップはない。すぐ別の武器に持ち替え、獲得経験値に無駄がないようにしよう



武器の強さ(パラメータ)は、この画面でしか確認できない。成長後は新たな能力を確認し、こまめにセットし直していこう。

新コンボ習得

武器がレベルアップすると、たいていの場合、新たなコンボ攻撃が使用できるようになる。ほとんどの武器は、レベル1ではひとつのコンボしか使用できないが、成長によって最大4つまでコンボが習得できるのだ。コンボの威力は使ってみないとわからないし、コマンド入力に熟練を要するものもあるので、覚えたらさっそく試し斬りしてみよう。



新コンボの習得後にグランホイールを表示すると、NEWの文字とともに新たなコマンドが示される。すぐに実戦で使用可能だ。

魔法レベル上昇

各武器には魔法が宿り、MPを溜めればその魔法を使うことができる。その際、最高4レベルまでの威力の使い分けができるが、それには魔法レベルが上がってないと無理。魔法レベル＝武器レベルとなるので、レベル4の魔法を使いたければ、武器レベルを4にしなくてはならない。マナの杖などは優先してレベルを上げておこう



育てている最中の弱い武器と同時に、レベル4の魔法専用武器をセットしておくと、いざというときに戦術の幅が広がる。

武器ごとの成長タイプ

ノウェたち4人のキャラクターは、それぞれの特徴に似合った成長タイプを持っていたが、実は武器にもそれぞれ特徴的な成長タイプを持つものがある。この、武器の成長タイプを分類してみると、大きく3つのパターンに分けられる。まずレベル1と4で強さがあまり変わらない平坦タイプ(例:月光と闇)。次にレベルアップごとに順当に強くなっていく通常タイプ(例:不死鳥の囀り)。そして最後が、レベル3までは平坦タイプで、レベル4になった瞬間に極端に強くなる突然変異タイプだ(例:銀の鳳蝶)。この突然変異タイプの武器の場合、攻撃力だけではなくコンボもレベル4になった瞬間に3つ一気に習得することもある。入手時点(レベル1)で弱くても、苦労して成長させる甲斐がある武器というわけだ。また中には、武器の攻撃力は平坦タイプで成長するが、宿った魔法が突然変異タイプのように強力になるものもある(例:ハンチの槍)。それぞれの成長タイプを見極め、うまく武器を育てていきたい。



なかには、レベルが上がるごとに刃こぼれして弱くなっていく武器もある。しかしレベル4になると突然変異で強くなるのだ。

武器にまつわる物語の完成

パラメータを上げて戦闘能力を上げるのが、武器を育てる第一目的だが、もうひとつ楽しんでもらいたい要素がある。それが、武器セット画面で確認できる武器にまつわる物語だ。物語の読み方についてはP34で簡単に説明したが、ここではさらにその物語から得られるものについても紹介しておこう。大半の武器の物語はゲーム本編には無関係なものだが、なかにはその武器の物語をきちんと読むことで、本作のシナリオをより楽しめるようになる、外伝や裏設定的な物語があるのだ。

まず外伝タイプの物語が読めるのは、ノウェの剣、オローの剣・鷹、オローの剣・獅子、ノウェの長剣、護衛兵士の剣、カイムの剣、マナの杖、封印騎士団の呪杖、エリスの槍、ユーリックの斧といったところ。そして主に裏設定が楽しめるのが、勇者のナイフ、囚われの女神、イウヴァルトの長剣、ヤハの杖、ハンチの槍、戒めの塔、ザンポの斧、悲しみの棘となる。物語の内容は実際に自分で確かめてほしい。



勇者のナイフ、イウヴァルトの長剣、戒めの塔、悲しみの棘は、前作の登場人物に関わる物語。前作のファンはお見逃しなく。

ドラゴンの成長

ドラゴンのレグナの成長の仕方は、前述のキャラクターの成長とほとんど同じ。敵を倒して経験値を稼ぎ、それが一定量を超えるとレベルアップして、各種パラメータが上昇する。異なるのはパラメータの数くらいで、レグナの場合はHP、STR、DEFの3パラメータしか成長しないのだ。そもそも地上戦を行うノウェたちと、上空戦を行うレグナのパラメータをそのまま比べても意味はないのだが、あえて成長タイプ（右表参照）の面に注目してみると、とにかくレベルアップに必要な経験値の量がハンパじゃないというのが特徴的。効率的にレグナを成長させたければ、敵1体あたりの経験値が多い上空戦のフリーミッションでたっぷり鍛えてあげよう

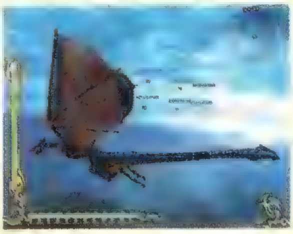
●レグナのパラメータ成長

LV	累計経験値	HP	STR	DEF
1	750	150	56	10
10	41250	173	70	50
20	157500	198	83	100
30	348750	224	97	130
40	615000	249	110	160
50	956250	275	124	170
60	1372500	301	137	180
70	1863750	326	150	200
80	2430000	352	164	210
90	3071250	377	177	210
99	3712500	400	190	250

レベルアップと形態進化

上で、レグナのパラメータに関する成長は他のキャラクターとあまり変わらないということを説明したが、実はレグナの成長にはキャラクターの成長にはない要素がある。レグナは、レベルアップによる通常の成長のほかに、ドラゴン族独特の形態変化という形での成長があるのだ

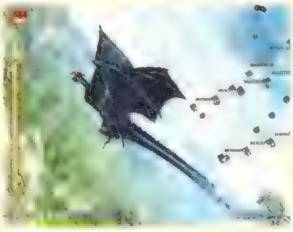
この形態変化とは、ゲーム本編でレグナ自身が語る言葉を借りると、環境の変化に応じて血の記憶がもたらす進化、ということになる。環境が変化する、つまりシナリオが進んで状況が変わることで、レグナは新たな形態に進化して、各種の攻撃能力が劇的に上昇するのである。これはあくまでシナリオ進行に伴う変化なので、いくら経験値を稼いでも普通より早く形態が変わるといったことはない。また通常のレベルアップで上昇したパラメータは、2周目プレイ時にも継続されて強いままだが、形態変化による強さは2周目に入ると初期状態に戻ってしまい、振り出しからの再スタートとなるのだ。それぞれの形態の特徴や強さについては、右ページの「形態ごとの能力上昇」を参照してほしい。ちなみに形態変化によって変わるのはパラメータだけでなく、なんとレグナの外見まで強そうになってくる



第一形態
いちばん最初のレグナの形態。能力的にももっとも弱い状態である。1周目ではDOD攻撃の種類も制限されているのだ。



第二形態
第四章に入って最初の上空ミッションから、この第二形態のレグナが使用可能になる。かなり強いがまだ先の形態がある。



第三形態
第九章に入るとこの形態になる。ゲーム中操作可能なレグナの最強形態だ。それまでのザコはまさに蟲のように蹴散らせる。

形態ごとの能力上昇

左のページでレグナの形態変化について説明したが、今度はその具体的な強さについて紹介しておこう。下の表を見てもらえば一目瞭然でわかるのだが、すべての攻撃に対して「形態別攻撃力補正値」というものが影響を及ぼしてくる(右の注釈と下表参照)。この数値は形態ごとに異なり、例えば第二形態になるとこの補正値が1.5になるため、レベルが形態変化前後で変わっていなくても、敵に与えるダメージが1.5倍になるのだ。またダメージ計算の基本となる各攻撃の元の威力も、形態が変化すると上昇していく。特にロックオン攻撃は、同時にロックオンできる敵の数が増えるため、どんどん使いやすく強力になる。手っ取り早く強くなるには、まずゲーム(シナリオ)を先に進めるのが一番なのだ。



DOD攻撃も、形態変化による威力の大アップが期待できる。第三形態でのDOD攻撃(LV4)の威力はまさに鎧袖一触。

●レグナの攻撃に関する計算式

敵に与えるダメージ＝攻撃種別ごとに設定された基本威力(基本ダメージ)×レグナの強さ補正(STRまたはINTにあたる内部数値を元にした補正値)×装飾品による補正値×形態別攻撃力補正値(下表参照)

※DOD攻撃はレグナのSTRと武器攻撃上昇系の装飾品による補正を受け、それ以外の攻撃はレグナのINTにあたる内部数値と魔法威力上昇系の装飾品による補正を受ける。

●ドラゴンの各種攻撃の形態別威力

攻撃種別			第一形態		第二形態		第三形態	
形態別攻撃力補正値			なし(1倍)		1.5倍		2倍	
低空	ファイアーボール		基本威力:40 射程距離:約300m		基本威力:70 射程距離:約300m		基本威力:90 射程距離:約300m	
低空	ロックオン攻撃		基本威力:12 追尾時間:1.2秒 ロックオン数:4		基本威力:20 追尾時間:1.75秒 ロックオン数:6		基本威力:28 追尾時間:2.25秒 ロックオン数:8	
低空	DOD攻撃	LV1	根絶の尾※	基本威力:210 効果範囲:8m	震慄の咬牙	基本威力:360 効果範囲:8m	猛き戦慄の凶牙	基本威力:666 効果範囲:8m
低空	DOD攻撃	LV2	破滅の翼	基本威力:180 効果範囲:12m	殲滅の翼刃※	基本威力:280 効果範囲:12m	鋭き酷絶の斬打	基本威力:360 効果範囲:12m
低空	DOD攻撃	LV3	断裂の爪	基本威力:120 効果範囲:24m	惨絶の鉤爪	基本威力:180 効果範囲:24m	熱き焼滅の爆鎖	基本威力:240 効果範囲:24m
低空	DOD攻撃	LV4	灼熱の炎※	基本威力:60 効果範囲:60m	焦熱の爆炎	基本威力:120 効果範囲:60m	赤き核熱の烈火	基本威力:120 効果範囲:60m
上空	ファイアーボール		基本威力:40 射程距離:約600m		基本威力:70 射程距離:約600m		基本威力:90 射程距離:約600m	
上空	ロックオン攻撃		基本威力:12 追尾時間:5秒 ロックオン数:4		基本威力:20 追尾時間:5秒 ロックオン数:6		基本威力:28 追尾時間:5秒 ロックオン数:8	
上空	レイブレス		基本威力:16×16発					
上空	スプレッドブレス		基本威力:40(5つに分裂)					
上空	スプラッシュブレス		シナリオ進行上、第一形態では、これらの特殊ブレスは使用不可		基本威力:24(秒間10発の連射可)			
上空	シャイニングブレス				基本威力:160(効果半径60m)			
上空	シールドブレス				基本威力:50(4秒間無敵)			

・各攻撃の威力はあくまで基本値で、実際にはこの数値にドラゴンの攻撃力補正(STRを元に算出)、装飾品による攻撃力補正(ファイヤーボール、ロックオン攻撃、ブレスは魔法攻撃扱い、DOD攻撃は武器攻撃扱い)に形態別の攻撃力補正値などが掛け合わされて、敵に与えるダメージが定められる。特にロックオン攻撃は、さらに同一敵へのロックオン数による補正がかかる。
・表中の「効果範囲」は、すべて半径の長さを示している。
・DOD攻撃のなかで※印がついているものは、ゲーム1周目では使用できないことを示す。2周目以降のプレイでは、その形態に達していてMPが足りれば使用可能。
・表中、5つの特殊ブレスに関する詳細な性能については、P58で既に解説済みであるため基本威力のみを比較用に記した。

操作テクニック解説

これまでは、基本として知っておくべきシステムについて説明してきたが、
ここからは操作方法と実戦的なテクニックについて、具体例を交え解説していこう

地上戦 キャラクターの移動 左スティック

キャラクターの移動は左スティックで行う。画面上の移動方向は、そのままスティックを倒した方向に対応しており(例えばスティック上は画面奥、下は画面手前側)、またスティックを倒す角度に関係なく、必ず走っての移動となる。注意しておきたいのが、一直線に移動可能なのは画面の奥方向だけだということ。移動中はキャラクターの背後からの視界になるよう自動的にカメラアングルが変化するため、スティックを左右や下方向に倒し続けたとしても、視界の変化に応じてゆるやかなカーブを描いた移動となる。だが逆に言うと、同じ場所でグルグル走り回りたい場合は、スティックを下に倒し続けていれば円運動ができる。これは、後述のコンボ(P69参照)と関連した有効なテクニックなので覚えていておいてもらいたい。



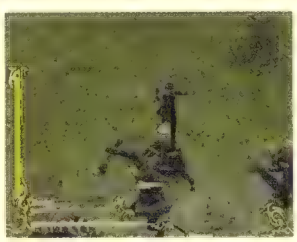
左右や下方向へ移動する場合は、先が見えない状態で突っ走ることになるので注意。索敵レーダーで周囲を確認しよう。

●待機モーションについて

何も操作をせずに30秒が経過すると、退屈になった(?)キャラクターは、剣を肩にしょったり槍を地面に突いたりといった待機モーションに入る。実はこの状態から移動や攻撃をしようとしてもすぐには動けず、戦闘態勢に戻るまで2秒もの隙ができてしまうのだ。ボーっとしていて敵の接近を許すと、走って逃げようとしても無理なことがあるので注意が必要。後述する「ガード」の態勢にだけは一瞬で移れるので、落ち着いて対処しよう。

地上戦 ジャンプ ⊗ボタン

⊗ボタンを押すとキャラクターはジャンプし、ジャンプ中さらに□や△ボタンを押すことで、空中での攻撃(P69の「空中斬り」参照)も可能となっている。飛距離はかなりあって、キャラクターの身長の倍近い高さがある段差にも飛び乗ることができる。さらに左スティックと合わせると前後左右方向への幅跳びもでき、その際の飛距離は約4m程度。空中でもある程度の方向転換ができるため、左右や手前方向にジャンプした場合、前項「移動」で説明したように一直線にジャンプすることができない点に注意してほしい。つまり、幅跳びでどこかに飛び移りたい場合に、視点をきちんとキャラクターの真後ろからにしておかないと、着地点がずれたり届かなかったりするわけだ



かなり高く飛べるので、敵に囲まれた際に頭上を飛び越えて逃げることもできる。ただし空中では無防備となることに注意。

左右スライド

R1 または L1 ボタン

左右スライドとは、横方向に素早く跳んで敵の攻撃を回避するという動きで、キャラクターによってモーションは異なる。ノウェとユーリックは頭から跳んでローリング、マナは手をついてのとんぼ返り、エリスはくるりとターンしながらの側方ステップとなっている。スライド開始直後から0.3秒間は完全に無敵状態となり、あらゆる攻撃をノーダメージで回避することができるのだ。一部の敵の体当たりや特殊攻撃には、防御不能の属性を持ったものがあり、それらの攻撃から身を守るにはこの左右スライドがたいへん有効。また敵が至近距離にいると、真横ではなく敵の側面に回りこむような動きに自動的に変わる。敵の攻撃をかわしつつ、こちらの攻撃を叩き込もう。なお横っ跳びの距離はキャラクターによって差があり、ユーリック＞ノウェ＞マナ＞エリスの順に距離が短くなる(無敵時間はキャラクターごとの差はない)。もっとも距離を稼げるユーリックでも3m弱なので、状況次第では走って逃げたほうがいいこともある

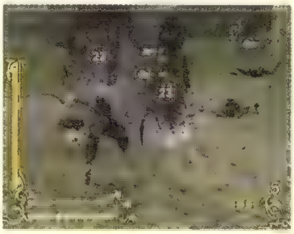


跳んで起き上がる直前は無敵ではないので、敵がいる方向に突っ込むと、立ち上がる間際に攻撃を受けてしまうことも。

後方回転

R1 と L1 ボタンを同時押し

左右スライド操作に使うR1とL1ボタンを同時に押すと、キャラクターの後方に緊急回避する後方回転の動きとなる。動作を開始した瞬間から短い無敵時間があるのは左右スライドと同様で、その時間は全員共通で0.28秒、移動距離は3〜4m程度(エリス＞ユーリック＞マナ＞ノウェの順で短くなる)。後方「回転」とまとめて呼んでいるが、ノウェ、マナ、ユーリックの3人はバック転、エリスは左右スライドの時と似たひらりとターンする動きと、少しだけ動きには差がある。実はこの動きの違いは性能の差も表わしていて、エリス以外の3人は、バック転と同時に正面の相手に蹴りを入れることができるのだ。攻撃力は5(＋キャラクターの攻撃力)しかないが、うまく当てれば相手がひるむため便利。さらにマナとユーリックのバック転蹴りは、相手を浮かせる効果もある強力なもの。左右スライドと比べて無敵時間は短いが、状況に応じて使い分ければ問題はないだろう



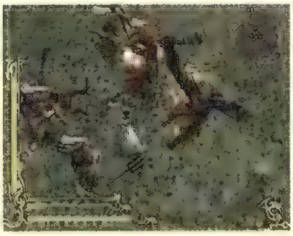
攻防一体の便利な後方回転。マナとユーリックの場合、宙に浮かせた敵に連続して突き攻撃(P68参照)も当てられる。



攻撃力がなく一見不利なエリスの後方回転だが、移動距離が長いため、回避能力は4人の中でもっとも高いといえる。

地上戦 通常攻撃 □ボタン

□ボタンを押すと、操作キャラクターは持っている武器を振って攻撃を行う。攻撃が届く範囲、相手に与えるダメージ、武器を振るスピードは、その時に所持している武器によりさまざまだが、要は正面方向、近距離にいる敵向きの攻撃手段といえるだろう。ただし実戦では、この単発の攻撃で終わらせていては、敵に有効なダメージを与えることはできない。特にガードが固い敵の場合、こちらの攻撃のガードブレイク値が敵の防御レベル(P126の地上敵データ参照)を上回らないと守りを崩せないし、守りを崩しても連続して攻撃を叩き込まないと意味がない。そのため、この単発攻撃から続けて□や△ボタンを連打して出す、コンボ攻撃(右ページ参照)を中心に戦っていくことになるだろう。ただし、敵の中にはこちらの攻撃に反応して、特定の反撃を行ってくるものもいる。そういった相手には、隙が少ないこの単発の通常攻撃で牽制し、わざと反撃を誘ってから迎撃するという作戦が有効である。



単発の攻撃は、隙が少ない代わりにあまり攻撃範囲が広くない。実戦では後述のコンボに発展させて戦っていきたい。

地上戦 打ち上げ攻撃・突き攻撃 △ボタン、左スティック上+△ボタン

△ボタンも□ボタンと同じく、持っている武器による攻撃を行うためのものだが、通常攻撃とは違う特性を持っている。まず地上で△ボタンを1回だけ押すと、「打ち上げ攻撃」を行うことができる。これは相手を真上に吹き飛ばす効果があり、その後さらにジャンプして空中コンボ(P104からの「コンボデータ」参照)に連携させることが可能。威力はキャラクターによって微妙に差があり、ノウェとユーリックは通常攻撃と同じ、マナは通常攻撃の1.15倍、エリスは通常攻撃の0.9倍となっている。また、空中で△ボタンを押すと、後述の兜割り(P69参照)になるし、さらに左スティックと組み合わせるとリーチの長い突き攻撃を出すこともできるのだ。この突き攻撃の出し方だが、△ボタンを押した直後(ほぼ同時)に、左スティックをキャラクターの向いている方向に倒すというもの。視界によって入力が難しいことがあるので、できるだけ後方からの視点のときに出すようにしよう



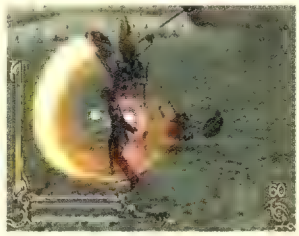
浮いた敵に突きか兜割り(P69参照)を当てると、通常の2.5倍のダメージを与えられる。ぜひ追い討ちを狙っていきたい。

コンボ　　□□△△など

コンボとは、通常攻撃(□ボタン)に続けて、決まった順番でボタン(□または△)を押すことで出せる連続攻撃。出すことができるコンボは持っている武器の種類とレベルによって変わり、ひとつの武器につき最大4種のコンボが使えるようになっている。このコンボのコマンド(ボタンの押し順)は、グランホイールを表示させて武器を選択する時に確認可能だが、実はこのコマンドの順番どおりにボタンを押すだけではコンボは出せない。剣を振ると、途中で剣がピカリと光る瞬間があり、この光った時に次のボタンを押さないと、続く2段目、3段目の攻撃が出せない仕組みになっているのだ。うまく出せない人は、連打による入力を試してみよう。キャラクターの動きを見て、光るタイミングを先読みしてボタン連打を始めるのだ。例えばユーリックの怒号百列刃(□△□□)の場合、最初に□を押したらすぐ△を連打。うまく2段目の動き(斧を振り回す)が始まったら、今度はひたすら□を連打。これで最後まで出せるはずだ。



コンボには多数の敵に有効なものや、1体の強力な敵に有効なものなど、それぞれ独特の効果がある。うまく使い分けよう。



左スティックを上以外に倒しながらコンボを出すと、方向転換しながら攻撃可能。左右に隙があるコンボも安心して使える。

空中斬り(兜割り)　　ジャンプ後□(△)ボタン

P66の「ジャンプ」の項目でも簡単に説明したが、空中にいる間にも□や△ボタンを押すと攻撃をすることができる。□ボタンだとそのまま宙で剣を振る空中斬り、△ボタンだと地面に剣を叩きつける兜割りとなる。この2種の攻撃は、ジャンプ中に限らずキャラクターが空中にいる状態なら出せるものなので、段差から飛び降りながらでも、敵に吹き飛ばされて空中で受け身(P70参照)を取った時にも出すことが可能だ。この攻撃の出番は、オーガや石巨人など、巨大な敵と戦う時。こういった敵は頭部が弱点となっているため、ジャンプしながらの攻撃がたいへん有効なのだ。また、△ボタンで真上に吹き飛ばした敵を攻撃する際にも、この空中斬りと兜割りが使える。これらの攻撃の威力(攻撃力補正値)や空中で出せる攻撃の回数は、各キャラクター(武器)ごとに違っているので、詳しくはP104からのコンボデータを参照のこと。なお、兜割りはとある場所の謎解きにも使用する。



それほど広くはないが、兜割りはある程度の範囲の敵にヒットする広範囲攻撃。敵が密集していたらまとめて倒せるだろう。

地上戦 魔法　◎ボタン

○ボタンでは現在使用中の武器に宿る魔法を使用することができる。しかし、ただ押せばいいというわけではない。P48で魔法にはレベルがあるということを説明したが、ボタンを押す長さで、このレベルの調整が可能なのだ。まず○ボタンを押すと4等分に区切られた魔法詠唱ゲージの上を緑色のバーが伸びていく。このゲージの区切りはそのままレベルを示し、好きなレベル（区切り）まで緑色のバーが伸びたところでボタンを離すと、そのレベルで魔法が発動されるのだ。ただしレベル1の魔法に限り、溜め時間なしでボタンを一瞬押すだけで発動可能。この魔法詠唱の注意点だが、使いたいレベルに必要なだけMPが溜まっていないと魔法が発動できない点と、さらにMPが溜まっていても魔法レベル（武器レベル）が使いたいレベルまで上がっていないとダメだという点。また魔法詠唱中は移動も攻撃もできないので、敵が近くにいる時には注意が必要となる



原則的に魔法詠唱中は無防備だが、使用武器によってはしゃがみポーズとなるため、詠唱中に敵の攻撃を受けにくくなる



魔法詠唱中は移動はできないが、左スティックで方向だけは変更できる。発動前にちゃんと敵に狙いをつけておこう

地上戦 ガード・受け身　L2ボタン

L2ボタンを押すと、キャラクターはガード姿勢を取り、敵の攻撃を防御できる。防御中に攻撃を受けてもノーダメージで、さらに攻撃を1回防ぐごとに少量（0.8ポイント）だがMPが回復する。とはいえ防御中に真後ろから武器攻撃を喰らうとダメージを受けるし、強力な一撃を喰らうと強制的にガードが一瞬解除されてしまうこともある（魔法は真後ろからの攻撃もガード可能）。さらに敵の攻撃の中には、ガードしていてもダメージを受けるもの（各種突進攻撃、護衛兵の無敵回転攻撃など）もあるため、油断は禁物だ

もし敵の攻撃で吹き飛ばされたら、すかさず受け身を取ろう。吹き飛ばされて空中に浮いている間にL2ボタンを押すと、くるりと体勢を整えて着地できる。受け身を取らずに地面に激突すると、さらに15ポイントの追加ダメージを受けるため、必ず会得しておきたい。なお空中で体勢を整えた後は、そのまま空中斬りや兜割りが出せる着地時の隙に備えて出しておくといいだろう



ガード中も速度は遅いが移動したり、向きを変えることができる。背後から攻撃を喰らわないよう、敵との位置を調整しよう。

攻撃の弾き返し

ガード中に□ボタン

ガード中に□ボタンを押すと、操作キャラクターは構えた武器を押し上げるような動きをする。これは「弾き返し」の動作で、敵の攻撃がヒットするタイミングに合わせてこの動きを行うと、その攻撃を弾き返すことができるのだ。この弾き返しのメリットは、単なるガードと違って攻撃を弾いた敵の体勢を大きく崩すことができるという点。その隙を狙えば、守りが堅い敵(ドゥームハンマーやドゥームソードなど)にも、しっかり攻撃を叩き込むことができるはず。またさらに、単なるガードでは防げないはずの、背後からの攻撃も弾き返せるというメリットもある。もしタイミングが合わなくて弾き返しが失敗しても、ガードが解除されるわけではないので積極的に使っていきたい。敵に囲まれて反撃の糸口がない時など、とりあえずガードして□ボタンを連打していてもいいだろう。もちろん、攻撃タイミングを的確に読んで弾き返し、きっちり反撃まで決めるのが望ましいのではあるが



動きが素早い敵相手でも、3段攻撃の3発目にタイミングを合わせて弾き返すくらいなら、練習次第でできるようになる。

視点の移動に関する操作

右スティック、L2ボタン

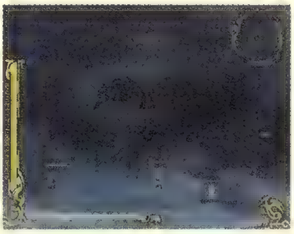
キャラクターを操作している間、画面のアングルはキャラクターの背中側からの視点になるよう、少しずつ移動している。このゆるやかな視点移動以外に、自分が向きたい方向にアングルを変えるには別の操作が必要。まず基本となるのは、右スティックの操作による視点移動だ。左右だけでなく上下方向へも、スティック操作で自由に視点を変えられる。コンボや魔法攻撃の最中にも操作可能なので、できるだけまめに視点を変えて敵の位置を把握しておきたい。また、もっと簡単に視点を変える方法もある。ガードの操作で紹介したL2ボタンは、それと同時に視点を背後からのものにする、視点リセットの機能を持っているのだ。例えば真後ろを向きたければ、左スティックを下に倒してキャラクターが画面下方向を向いた状態にしてからL2ボタンを押せば一瞬で視点がぐるりと背後に回る。敵の動きを見ることは戦闘の基本なので、うまく活用していこう。その際は、索敵レーダーの情報も併せて参考にするといいだろう



視界の外から飛んでくる、弓矢や魔法などの遠距離攻撃は脅威。ちゃんと視界にとらえていないと、回避することもできない。

低空戦・上空戦　ドラゴンの移動　　左スティック

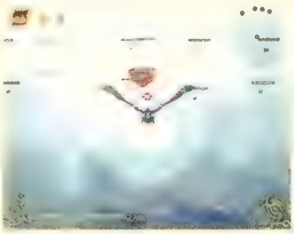
低空戦あるいは上空戦でのドラゴンの移動は、地上戦のキャラクター操作と同じく左スティックを使う。ただし、倒した方向と移動方向との関係が、地上戦とは少々違う点に注意したい。基本的にドラゴンは、何も操作しなくても自動的に正面方向にゆっくりと前進し続けている。そのため、左スティックの上下左右の操作は、それぞれ上昇、下降、左旋回、右旋回となるのである。また、宙返りの動きはできないようになっているので、上下方向に向く角度には限界がある(水平方向を基準に考えると、上昇時は80度程度、下降時は45度程度)。ここで意識していなくてはならないのが、前進しながら上下左右への移動を行うため、すべて斜め前方への移動になり、真横や真上といった方向には動けないということだ。敵の正面からの攻撃を避けるために横に移動したつもりが、まともに敵弾に突っ込んでいってしまった、ということもありうる。逃げる方向の決定には、地上戦の時以上に注意を払うようにしておこう。



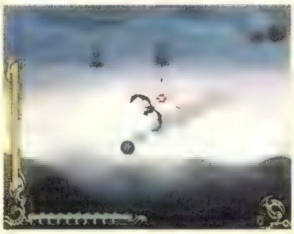
下で紹介する「加速」と組み合わせると、回避能力は格段に上がる。自由に飛び回れるよう、序盤で操作に慣れておこう。

低空戦・上空戦　加速　　⊗ボタン

⊗ボタンを押すと、ドラゴンを通常より速いスピードで移動させることができる。またボタンの押し方で2種類の加速を使い分けることが可能で、1回押すだけだと一瞬だけの加速、ボタンを押し続けると加速状態がしばらく続く高速飛行となる。一瞬だけの加速のほうは、左スティックの操作と組み合わせ、敵の攻撃を前後左右への急速移動で回避するのに有効。無敵時間はないが、直線的にこちらを狙ってくる砲弾などは、この動きだけで十分に回避することができるだろう。そして高速移動のほうは、同じように攻撃回避に利用できるほか、一部のミッションでは仕掛けをクリアするために必須の動きとなる。例えば第四章・神水の直轄区にある仕掛けでは、スイッチとなるクリスタルを攻撃した後、制限時間内に次の目標にたどり着かなくてはならないのだ。ここでは、この高速移動を使わないとクリアは不可能となっているので、それまでによく練習しておこう。



ミッションクリア条件が目的地への到達の場合、経験値が不要ならば、この高速飛行で一気にクリアしてしまってもいい。



敵の攻撃を回避する簡単なテクニックが、左スティックと加速の組み合わせだ。たいていの攻撃はこれでよけられる。

低空戦・上空戦 左右スライド　R1 または L1 ボタン

地上戦での左右スライドと基本的に同じ動きで、左右に素早く移動して敵の攻撃を回避することができる。無敵時間は、スライド開始直後から0.5秒間。かなり回避性能がよく、ドラゴンに乗っての戦闘では、いつでも出せるように慣れておくと楽に戦えるだろう。ただし、どんな攻撃にも対応できるというわけではなく、敵の攻撃方法に合わせて活用しなくてはならない。具体的に説明すると、単発の直進弾、体当たり攻撃などは、タイミングを合わせてスライド移動で回避しやすい。特に通常の直進弾に対しては、向いている方向が変わらないので、回避後に続けて攻撃ができるメリットもある。逆にスライドでは回避しにくいのが、連射してくる攻撃やホーミング弾。例えば高速飛空艇のバルカン砲は、避けた先にも弾幕が張られていることがあり、スライドした後に被弾してしまう場合が多い。またホーミング弾の場合は、避けたつもりの弾が再び違う角度から襲いかかってきたりするのだ。前述の加速とうまく使い分けていこう。



スライド後、無敵時間が終わった瞬間から攻撃や加速を行える。単発のスライドだけではなく、他の動きと組み合わせたい。

低空戦・上空戦 Uターン　R1 と L1 ボタンを同時押し

左右スライド操作に使った R1 と L1 ボタンを同時に押すと、くるりと真後ろを振り向くUターンの動きとなる。常に前進しながらの動きとなるドラゴンの場合、気がつくと敵を追い越してしまっているというケースが多く、このUターンの動きはたいへん便利。地上戦での後方回転と違って無敵時間はないが、さまざまな局面で使うことになるだろう。ただしUターン中には他の行動（スライドや加速、攻撃など）ができないため、敵が近くにいると、無防備な方向転換中に攻撃を受けてしまうので要注意。できるだけ隙を少なくしたいなら、同時加速というテクニックがある。Uターンの開始直後、体をひねり始めたあたりでは、まだ加速の操作を受け付けてくれる。そこで、R1 と L1 を押した直後に⊗ボタンを押すと、高速移動しつつ方向転換ができるのだ。敵の体当たりを回避した後に、距離を取りつつ再び敵を視界に捉える場合、この動きが役に立つことがあるので覚えておこう。



上空戦と比べてややフィールドが狭い低空戦では、このUターンの出番は多いはず。早めに操作に慣れておきたい。



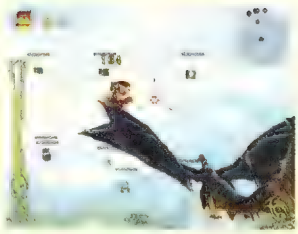
中には連続で体当たりをしてくる敵もいて、スライドで回避した後はすぐにUターンで向きを変えないと危険なことも。

システム編

システム編
Game operation and techniques of conquest

低空戦・上空戦 高速旋回・滑空　　左スティック＋⊗ボタン

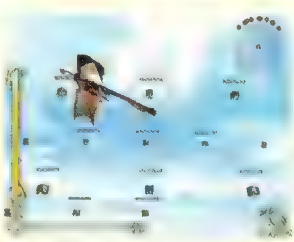
少々活用が難しいのが、この高速旋回と滑空の操作。操作自体は簡単で、左スティックを上下左右いずれかの方向に倒した状態で、⊗ボタンを一瞬だけ押せばいい。スティック上下なら急上昇・急降下、左右なら高速旋回の動きとなる。一見、加速しながら旋回や上昇、下降をした動きと同じに見えるが、スティックを倒した後の加速というこちらの操作では、ドラゴンが羽ばたきを止めて滑空状態になるという違いがあるのだ。滑空状態では3秒間だけ移動方向がキープされ、左スティックで頭の向きを変えても、横や後ろに流され続けるという不思議な状態になる。つまり方向のコントロールに慣れれば、真横や真後ろに飛び続けることが可能になるわけだ。流される方向は、加速を開始した瞬間の向きとなるので、狙った方向に滑空したい場合は⊗ボタンを押すタイミングで調整しよう。うまくいくと、移動する敵に併走しながら攻撃という高等テクニックも使えるだろう。



写真ではわかりにくいが、横に滑空しながら飛んでいる。敵が直進弾を撃ってきても、このままで回避しながら攻撃ができる。

低空戦・上空戦 正面の敵に注目　　△ボタン

ドラゴン騎乗時に独特の操作のひとつとして、この△ボタンを使った敵への注目が挙げられる。特に見逃したくない敵がいるなら、その敵を画面中央（照準の位置）に捉えた状態で△ボタンを押すと、その敵にターゲットマークがついて注目状態にすることができる。注目状態を解除したい場合は、再度△ボタンを押すか、その敵を倒してしまえばいい。ターゲットマークがついた敵に対しては、自動的に視界の修正がかかるようになり、できるだけその敵を視界に入れるように画面のアングルが変わっていく。カメラが敵を追跡する度合いは、オプション設定の「上空カメラアシスト」で変更でき、1だとゆるやかな追跡、3だとほぼ常に画面に捉えた追跡となり、0だと完全に機能をオフにできる。ミッション中の変更はできないので、自分に合ったアシストレベルを早めにつかんでおきたい。また、「ターゲットに自動転換」の操作と組み合わせると、たいへん便利な使い方もできる。詳しくは次ページ参照。



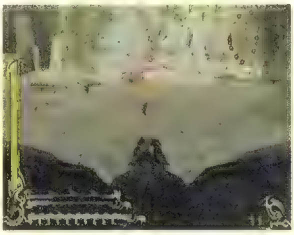
1対1の戦いではアシストレベルが高いほうが便利だが、敵が多いと逆に対処しきれなくなる。こまめに設定しなおそう。

低空戦 ホバリング　L2ボタン

低空戦独特の操作が、このホバリング。ドラゴンの飛行速度は速く、動かない地上の目標を狙いたくてもあっという間に飛び越えてしまう。そんな時に、ホバリングを使うと便利だ。L2ボタンを押していると、その間は飛行速度がグンと落ちて、ほとんどその場から前進しなくなる。具体的な移動速度は、地上でノウェたちが走る速度と同じ程度なので、じっくりと敵を狙って攻撃できるはずだ。また、このホバリング中は、普段は画面中央にいるドラゴンが、ぐっと手前の位置に表示されるため、さらに地上の敵に狙いをつけやすくなるのだ。ただし、このホバリングには重大な弱点がある。ホバリング中にできる攻撃以外の動作は、左スティックを使った方向転換のみ。左右スライド、加速、Uターンなど、回避に必要な動作がすべてできなくなってしまうのだ。そのため、もし地上に対空攻撃ができる敵がいたら、ホバリング状態ではいい的になるだけ。状況を見極めて使おう



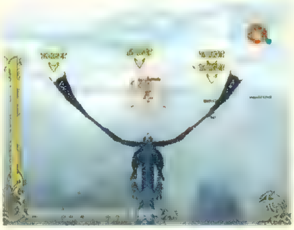
一見、対空攻撃などできなさそうなオーガに、いきなりジャンプ攻撃されることも。ホバリングに頼り過ぎないように



左ページの「注目」を行っていると、同じ操作を行っても次に説明するターゲットへの自動転換になってしまうので注意。

ターゲットに自動転換　L2ボタン

低空戦でのホバリングと同じように、上空戦でもL2ボタンには敵を狙いやすくするための、アシスト機能が割り振られている。それがこの「ターゲットに自動転換」という操作だ。前ページで「敵に注目」という操作を紹介したが、これによってターゲットマークがついた敵がいると、L2ボタンを押している間は自動的に、ドラゴンがその敵を追跡して飛び続けてくれるようになるのだ。どの敵にも注目していなかった場合も、L2を押した時点でもっとも近くにいる敵に、仮のターゲットマークがついて追跡対象となる。またミッションクリアの目標地点としてのターゲットがあれば、それも追跡対象となるため、戦闘中に移動すべき目標地点を見失ったときにも便利な機能だ。注意すべきはホバリングの時と同様、一部の回避行動ができないこと。こちらの場合は、左右スライドとUターンが封じられてしまう。加速と高速滑空は可能なので、うまく使えば敵を追尾しながらの攻撃回避も可能だ。素早い敵と戦う際などに活用しよう



素早い敵を追尾するときだけでなく、小さい敵に対して正確に狙いをつける際にも便利。遠くからでも命中させられる。

システム編

低空戦・上空戦 ファイアーボール攻撃 　□ボタン

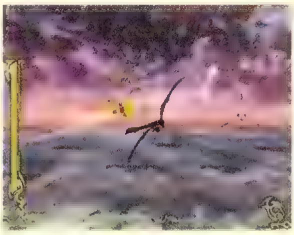
ドラゴンのメイン攻撃となるのがファイアーボール。□ボタンを押すと、画面中央の照準目がけて炎の弾が飛んでいく。威力がなかなか高いうえ、これでとどめを刺した敵からは、ブレススフィアが入手できることがある。直進する弾なので、動きが早い敵や小さい敵に当てるのは難しいが、それを差し引いても主力として使っていきたい攻撃だ。あえて他にも欠点を探すとすると、連射スピードの低さが挙げられる。□ボタンをどれだけ連打しても、2発目が発射されるまで約0.8秒の間が空いてしまうのだ。ただし、次の発射まで間があるというだけで、硬直時間があったり他の行動ができなくなったりするわけではないため、それほど気にする必要はないはずだ。敵に命中させにくいという欠点も、前ページで紹介した「ターゲットに自動転換」の操作と合わせることでサポート可能だ。なお、ファイアーボールには射程距離があり、画面中央にある照準の形の変化で射程内かどうかがわかる。無駄弾を撃たないよう注意しよう。



照準の周囲にある赤い点が、中央に集まると射程内に入った合図。後述のロックオン攻撃の射程距離も同様に判別可能。

低空戦・上空戦 ロックオン攻撃 　□ボタンを押し続ける

ロックオン攻撃は、敵を自動的に追尾してくれる弾を発射するという便利な攻撃(細かい性能についてはP57、65を参照)。操作に使うのはファイアーボールと同じ□ボタンだが、ロックオン攻撃の場合は数段階の操作が必要となる。まず□ボタンを押し続けた状態で、ロックオン攻撃を仕掛けたい敵に照準を合わせる。敵が射程に入っていると、カチカチという音と同時に敵に小さなターゲットマークが付き、ここで□ボタンを離すと追尾弾が発射されるのだ。このとき照準の中心にある数個の赤い点は、ロックオン可能な敵の数を示し、ロックオンするたびに減っていく。これがなくなったら、それ以上ロックオンできないという意味なので、すかさず発射しよう。ボタンを押す→ロックオン→ボタンを離す、という面倒な手順を踏む必要があるものの、発射後には弾は勝手に敵を追ってくれるので、あせらず落ち着いて狙っていける。特に動きが素早い敵に対しては有効な攻撃だ。



発射された弾は5秒で消えてしまうので、動きが速すぎる敵には逃げられることも。敵の動きが止まる瞬間を見極めよう。



□ボタンを強く押していると普通より速いスピードで多弾数ロックオンができる。敵1体だけにロックオンする場合に便利。

低空戦 ドラゴン・オーバー・ドライブ　○ボタン

低空戦でのみ行える特殊攻撃が、このドラゴン・オーバー・ドライブ、通称DOD攻撃。地上戦でノウェが溜めたMP(ドラゴンの攻撃で溜めることも可能)を消費することで、レベル分けされた最大4種の強力な特殊攻撃を使い分けることができる(DODの威力詳細はP65を参照)。MPを消費するということでわかるだろうが、使い方は魔法とほぼ同様。○ボタンを押すと緑色の魔法詠唱ゲージが伸び始め、1レベル(1目盛り)分ゲージが伸びるたびに、左下にDOD攻撃の技名が表示される。使いたいレベルに達したら、○ボタンを離すと技の発動となる。無論、MPを溜めていないと発動できないので気をつけよう。また使用可能なレベルはドラゴンの形態によって変わり、第一段階では2レベル、第二段階では3レベルまでしか使えない(2周目以降は第一段階から4レベルまで使用可)。DOD攻撃は、レベルが低いと威力が高い一点集中攻撃で、レベルが高いと威力は落ちるが広範囲攻撃となるので使い分けの目安にしてほしい。



魔法とは違い、ゲージが伸びている間は時間が止まり攻撃は受けない。落ち着いて使用レベルを選ぶことができる。



表示されるダメージは、攻撃した敵の総数に対する合計値。この数値が低くても1体あたりのダメージは大きいこともある。

上空戦 特殊ブレス攻撃　◎ボタン

DOD攻撃がない上空戦で、ドラゴンの必殺技的な位置にあるのが、この特殊ブレス攻撃。P54からの空中ミッション解説の項でも説明したが、敵をファイアーボールで倒すと、ランダムでブレススフィアという光る球が現れる。ブレススフィアには5種類があり、それを取ると種類に応じた特殊ブレスを使うことができるようになるのだ(特殊ブレスの性能詳細はP57、58を参照)。この攻撃を行うには◎ボタンを押すだけでOK。魔法やDOD攻撃と違って、押し続けてパワーを溜めたりはしなくてもいい。ただしブレスごとに特性が違うため、それに応じた狙い方をしないと効果的に敵を倒すことは難しい。具体的には、自動追尾で弾数が多いレイブレスは多数の敵向け、追尾弾を高速連射するスプラッシュブレス(◎ボタンを押し続けると連射可能)は高速移動する敵向け、バリアを張るシールドブレスは体当たりをしてくる敵向け、といった感じ。うまく使い分けよう。



ブレスごとに違った弾数制限があるため、残り弾数には要注意。強敵との戦いまで、ちゃんと弾を温存しておこう。

戦術テクニック解説

システム解説の最後に、実戦で役に立つ各種のテクニックをまとめてみた
さまざまな状況別の戦術を解説しているので、プレイ中に困ったら読み直してほしい

基本的サバイバルテクニック

まず最初に、操作キャラクター別、状況別の細かい解説に入る前知識として、ゲームプレイ全般に共通する注意点、特に生き延びるためのテクニックについて説明しておこう

● 死角をなくすために

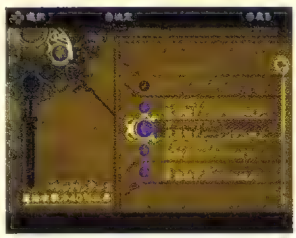
ここでいう死角とは、単にひとつの武器、ひとりのキャラクターの死角ではなく、仲間全員、セットした武器全体での死角。例えば武器ひとつ取っても、ザコ戦で有利な武器とボス戦で有利な武器があるし、同じ対ザコ用武器でも周囲一掃に優れた武器と狭い通路で直線的に敵をなぎ倒す武器などがある。それらをバランスよくセットして、さまざまな局面に対応できるようにしたい。ミッション開始前から、戦いはもう始まっているのだ

● 攻撃か防御か

攻撃は最大の防御、という言葉があるが、それも周囲の状況と相手次第。ミッション中に出現する敵にはさまざまな種類があり、それぞれで対処を変える必要がある。例えば魔術師系の敵の場合、例え相手が呪文詠唱を開始していても、攻撃が当たれば中断させられるので攻撃＝防御となる。逆に賞金稼ぎという敵は、こちらの攻撃を左右に回りこんで避けて反撃してくるため、相手の攻撃を防御して、わずかな隙を突かないと危険。またたいていの敵は、こちらの攻撃を当てれば動きを止めることができるが、なかには攻撃前のモーションに無敵時間があり、斬りつけても動きが止められない「無敵攻撃」を活用してくる敵がいる。こういった攻撃に対しては、それこそ防御こそが最大の防御となる。こういった単純な攻撃と防御の使い分けに加え、左右スライドからの側面攻撃や、弾き返しからの強力コンボ攻撃など攻防一体の技を会得して、少しでも損害を減らしていこう



特定の敵に効果が高い武器も存在する。事前にセットするのはもちろん、フリーミッションでレベルも上げておきたい。



ダメージを減らすためにガードするか、それとも攻撃するのかが問題。戦闘スタイルに合わせて装飾品もセットしよう。

ノウェの戦い方

それでは、個別の戦闘テクニックについて解説を始めよう。まずはキャラクター別のテクニックで、主人公ノウェの場合を考えてみたい。ノウェの長所は基本パラメータのバランスのよさに加え、使用する片手剣と両手剣の剣速が速い、習得コンボの攻撃範囲が比較的広い、という点にある そんなノウェが目指すべきは、多数の敵を相手にしてチェイン回数をひたすら稼いでの戦いだ。攻撃を受けて体力が減っても、魔法をガンガン使っても、出現する回復スフィアが使えるためアイテムの節約にもなる。またレベルアップに大量の経験値が必要なため、チェインでの経験値ボーナスが大切なのだ チェインを続けるコツだが、まず敵を倒さずにチェイン数を増やすため、攻撃力が強すぎない剣を使いたい。使用コンボは基本の龍乱舞(□□□□□□)か連旋舞(□□□□□)で十分。敵集団に囲まれないよう、左スティックを倒して移動しながらコンボを出そう。危なくなったらレベル1の魔法(何でも可)で緊急回避すること。



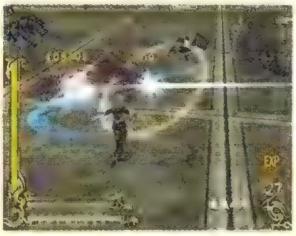
両手剣のコンボはほぼ隙がないが、片手剣のコンボは右後方に少し死角がある。右へ右へと移動しながらコンボを出そう。



ノウェの使用武器である、片手剣と両手剣の種類の多さも長所のひとつ。他に類を見ない特殊効果を持つ武器も

マナの戦い方

マナで戦う時には、いかにMPを溜めるかという点が重要。MPの溜まり方を比べると、敵の攻撃をガードする＜敵に攻撃をヒットさせる＜敵を倒す、の順に多く溜められるようになっている。だが実は、もっと効率のいい溜め方がある。それはダメージを受けることだ 最大HPに対して受けたダメージの割合が、そのままMP増加量となるため、HPが最大値の半分まで減るとMPは最大値の半分溜まるのだ。またマナには、HPが最大値の20%を切ると、敵を攻撃した際のMP増加量が2倍になるという特性がある。そのため、マナを使う際にはダメージを恐れない覚悟と、少ないHPで生き抜くための回避、防御のテクニックが必要だ。最初は敵集団に構わず突っ込んで、MPがある程度溜まるたびに高レベルの魔法で一掃する。HPが減ってきたら、今度は守り優先の慎重な戦いを行い、やはりMPを溜めたら魔法、という繰り返しだ。積極的な肉弾戦が、魔法活用の要となるのだ。



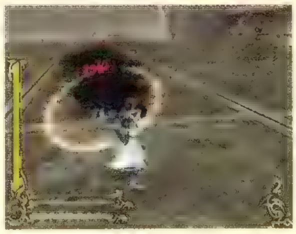
おすすめコンボは追風の刃(□△□□□)。先に後方回転で距離を開け、敵集団にフィニッシュフローを直撃させよう

エリスの戦い方

エリスが実力を発揮しはじめるのは、常に戦いに参加できるようになる2周目プレイから。何より心強いのは、アンデッド系の敵に強いという点だ。なにせ主戦力のノウェはアンデッド系の敵に弱く、次席のマナの強力な魔法はアンデッドナイトとアンデッド騎馬兵に無効ときている。そういった敵はすべてエリスに片付けてもらおう。また、彼女の真の強みは狭い通路で発揮される。エリスのコンボや各種攻撃は、直進一掃系に特化しており、特に簡単なコマンドで出せる突き攻撃(P68参照)の使いやすさは抜群。天時塔の螺旋階段などでは、突きだけを連発していても進めるほどだ。左右を挟まれる心配がない地形ならば、すべてエリスに任せておけば安心と言っても過言ではない。また彼女は、魔法の威力もそこそこ高いので、ある程度は周囲を囲まれても大丈夫。基本的には対アンデッド系戦闘要員、屋内戦闘ではピンチヒッター要員として使っていくといい。



2周目以降、アンデッドだらけの女神の城はエリスの独壇場。ノウェと交互に使ってみれば、彼女の強さがわかる。



彼女の突きは、至近距離の敵に使うと複数回ダメージを与えることもできる。敵を引きつけて使えば下手なコンボより強力。

ユーリックの戦い方

攻撃力は最強、防御力は最弱のユーリックを使う際には、戦う姿の豪快さとは逆に繊細な戦い方が求められる。例えばコンボを出す際も、最初の2、3段目までは左右ががら空きとなるため、確実に1撃目を目の前の敵に当てて、さらに他に敵がいるなら方向転換して2撃目も狙って当てる、というくらいの慎重さが必要。また、魔物に強いという特性があるうえに、使用できる斧は攻撃力が高いものばかりなので、オーガやベヒモス、さらにはボスの石巨人など、少数で出現する大物との対決に向いている。与えるダメージも大きいが、受けるダメージもハンパではないので、一撃も喰らわない覚悟で行くこと。その際に必須となるのが、左右スライドによる攻撃回避。なお、やむなく集団の敵を相手にする場合は、コンボの百列怒号刃(□□△□)が便利。これが使える斧を一本は持っておきたい。その場合も、敵の集団に囲まれないようにして、必ず少し離れた場所から攻撃を仕掛けよう。囲まれてしまったら迷わず魔法で脱出すること。



攻撃力が高い斧を手に入れれば、オーガなども、ジャンプ斬りから兜割りのコンビネーション一発で倒せてしまう。



百列怒号刃の長所は、広範囲攻撃でありながら3段目のダッシュ攻撃で中距離の敵にも有効だという点。応用範囲は広い。

レグナの戦い方

レグナの上空戦の基本は、実際にある戦闘機での戦いの基本と同じくヒットアンドアウェイ。敵に接近して攻撃を叩き込んだら、素早く射程外に逃げる。そしてまた接近し再度、攻撃→逃げの繰り返しだ。飛行して移動するレグナは放っておくとどんどん前に進んでしまうため、1体の敵を撃つのに夢中になっていると、気がついた時には敵集団のど真ん中ということが多いのだ。ザコ相手でとくに時間制限がない場合は、射程ギリギリの距離をウロウロしながら、敵を各個撃破していこう。これさえ守っていれば、かなり容易かつ安全にミッションをクリアできる。問題はボスなどの強敵だが、この場合は事前のアイテムや装飾品のセッティングも重要。まずアイテムはすべてHP回復系を用意し、装飾品は魔法攻撃力アップがおすすめだ。ハンパに守りを固めるより、撃たれる前に撃つの精神で、一刻も早く敵を撃墜しよう。なお低空戦のコツは、対空攻撃する敵がいたら地上に降りる、これだけ君子危うきに近寄らず、である。



低空戦でDODの威力を増したければ、武器攻撃力アップの装飾品が必要。魔法ではないので間違えないように。



レグナ使用時に敵の攻撃をよけるのが苦手な人は、守り重視で魔法・飛び道具ダメージ減少の装飾品を装備しておこう。

キャラクター交代の有効活用

ひととおりのキャラクター別戦術紹介に続き、さらにキャラクター交代に関する戦法を紹介しよう。まずは単純に、HPが減った際に交代して難を逃れる作戦。HP回復アイテムがない場合は、これでやり過ごすべし。特にユーリックは待機中にHPが自動で回復するので、誰かと交代してから敵が来ない場所で10分間もじっとしていれば再度戦えるようになる。次に、仲間がピンチになったらノウェと交代し、ひたすらチェインを狙って回復スフィアを出現させる係になってもらう作戦。スフィアが出たら弱った仲間と再度交代して回復させるのだ。敵が多く出現するミッションではわりと有効だが、ノウェをうまく使いこなせないと話にならないので注意。最後は2種類以上の敵が混在している場合に有効な作戦で、例えば手前に一般兵、遠くに魔術師がいる場合なら、ノウェで一般兵を一掃してからマナに交代して魔術師を倒すというもの。キャラクターごとの特性を把握して、うまく使い分けよう。



ソニックバーストの無敵効果は、キャラクター交代すると時間途中で無効になってしまう。交代タイミングに気をつけよう。

効果音の警告を聞き逃すな

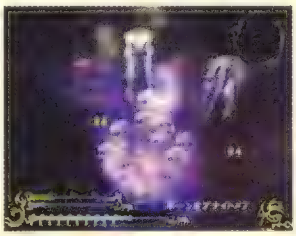
戦闘中に得られる情報にはさまざまなものがあるが、その中でも特に重要なのが「音」の情報だ。まずノウェが得意とする人間型の相手、およびエリスが得意とするアンデッド系と戦っているとたまに聞こえる「カキン！」という硬い音。これは近くの敵が、攻撃を受けても止まらない無敵攻撃を狙っている音だ。この音が聞こえたら即座に攻撃を中止し、敵の攻撃に備えないと痛い一撃を喰らう。またマナが魔術師系と戦っていると頻繁に聞こえるのが、甲高い魔法の飛来音。後方から攻撃されても、この音に気がつけばガードは難しくない。弓兵などの矢も似たような音がするので、同じようにガードしよう。もっとも気をつけなければならないのが、「ドドドッ、ドドドッ」という足音。ベヒモスやアンデッド騎馬兵と戦っていると聞こえるこの音は、ガード不能の突進攻撃がやってくる前兆だ。すぐさま方向を見極め、左右スライドで回避しないと吹き飛ばされてしまうので要注意だ。



音が重要なのは上空戦も同様。敵の砲撃、火炎、レーザーなど、すべて特徴的な音がある。死角からの攻撃を見切ろう。

魔法の有効活用について

魔法が主力となるマナを使っている時はともかく、他のキャラクター使用時には魔法をちゃんと活用しているだろうか？　MPはたっぷり溜まっているのに、武器の攻撃のほうが強いからと、魔法の存在を忘れている人も多いだろう。これは、とんでもなくもったいないことだ。ここで、武器戦闘時の魔法のメリットについて、改めてまとめておこう。まず魔法を唱える瞬間は、一瞬だけだが無敵状態となる点。つまりオーガの角材振り回しやベヒモスの突進など、よけがたい敵の攻撃も無敵で回避できるのだ。レベル1の魔法なら○ボタンを押した瞬間に唱えられるので隙もない。積極的に狙っていきたいところだ。さらに周囲の敵を吹き飛ばす効果がある魔法は、威力に関わらず便利なものだ。例えばコンボ前半に隙が多いユーリックの場合、先に魔法を唱えて周囲の敵を吹き飛ばしておけば、安心してコンボを開始できる。武器攻撃の補助として、魔法を活用しよう



敵を吹き飛ばせれば十分なのだから、ダメージはたいしてなくてもいい。敵が起き上がる際に、本命のコンボを叩き込もう。



攻撃補助の魔法の代表格がソニックバースト。無敵状態で武器を振り回せるので、下手な攻撃魔法よりも有効なのだ。

敵の行動(攻撃)範囲を知る

敵の行動範囲を知るということは、どれぐらい接近すると攻撃を開始するのか把握するということ。例えば魔術師や弓兵は、ある程度の距離に接近するまでは撃ってこないし、そこから逃げて一定距離まで離れれば撃つのを止める。これを利用して接近戦を仕掛けてくる敵をおびき出して逃げれば、飛び道具を同時に相手しなくてもよくなる。同時に複数種類の敵を相手にしないのは、戦いを有利にするための鉄則なのだ。またアンデッドナイトやドゥームソードなどは、原則的に出現地点に接近するまでは出てこないし、出現した後で1体だけをおびき寄せて倒すことも簡単。時間はかかるが1体ずつ出現させて倒せば、こちらの被害は格段に減るはずだ。また、もし複数の敵が出現したとしても、敵を吹き飛ばす攻撃(エリスの突きなどが便利)を喰らわせて逃げると、飛ばされた敵は起き上がってもしばらく近寄ってこなくなる。敵との間合いを自在に操り、自分に有利な状況を作ろう。



やや不確実だが、視界の外にいる敵は行動がおとなしくなる傾向がある。例えば弓兵に背を向けると、射撃頻度も落ちるようだ。



上空の敵の中には、一定距離に接近すると強力な体当たりを仕掛けてくるものもいる。この手の敵との距離感は特に重要。

上空戦は全体レーダーで

上の「敵の行動範囲を知る」で説明したことは、上空戦にも当てはまる。それどころか空中の敵の大半は、行動範囲に関して、さらに顕著な特徴を持っているのだ。それは、基本的な滞空位置が決まっており、レグナが射程内に接近すると追ってはくるが、そこから離れると元の場所に戻るというもの。つまり空中の敵の大半は、近くに寄らない限り向こうからは決して攻めてこないし、追われても逃げれば途中であきらめてくれるということだ。そこで活用したいのが、索敵レーダーよりも全体マップレーダー。全体マップレーダーでは、個々の敵の位置はわからないが、集団としての敵の位置(とくに距離感)は把握できる。そのため、ある敵集団と戦っている最中に他の集団の攻撃範囲に引っかかっても、その動きがすぐわかるので逃げるタイミングがつかみやすいのだ。このように敵の動きを監視できる状態で、P81で説明したヒットアンドアウェイ戦法を使えば、ほとんどどの敵と戦っても、無傷で戦闘を終えることができるだろう。



さらにつきつめると、こちらの攻撃は届くのに、敵は追ってこず攻撃も仕掛けてこない距離というのも見えてくる。

お金、経験値の稼ぎ方

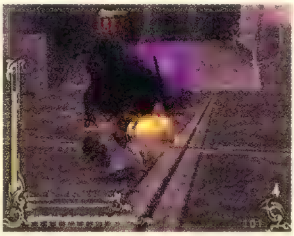
前のページまで、戦闘で強くなるための、アクション面におけるテクニックを述べてきたが、実はもっと簡単で誰でもできる方法がある。それは、レベルを上げ、いい武器、いいアイテム、いい装飾品を買う、というもの。身もフタもないが、これは真理だ。というわけで、まずは経験値の稼ぎ方から説明しよう。ミッションごとに楽に経験値が稼げるものから、面倒臭いものまでさまざまだが、おすすめは第八章二節の天時塔。ただこの戦いは本筋のミッションのため、クリアすると次の周回までプレイできない。そこで、クリア直前にわざと倒されてコンティニューするのだ。経験値は継続されるので、思う存分稼ぎまくろう。続いてお金の稼ぎ方だが、これは武器が手に入るフリーミッションが一番。武器入手後に再度挑戦すると、同じ宝箱に今度はお金が入っている。ミッションによってはかなりの高額になるので、敵が落としたお金を漁らなくても大金が稼げるのだ。



敵との連続戦闘となる大神殿中庭のフリーミッション（2周目以降）は、経験値の面でも金額面でもおいしい場所だ。

死中に活を求める

いくら慎重に戦っていても、やむを得ず死地に飛び込んでしまうことはある。そういう時に覚えておきたいポイントについて、簡単に説明しておこう。まず弾き返しのテクニックを会得し、さらにどの攻撃が弾き返せるのかを把握することが重要だ（右一覧参照）。例えばオーガの攻撃はすべて弾き返せると知っていれば、戦いはかなり楽になるはずだ。また護衛兵と大量の一般兵のコンビネーションは脅威だが、一般兵が前にいると後ろの護衛兵はめったに攻撃を仕掛けてこない。うまく大量の敵を盾にすることで、逆に強敵を相手にせずによくなるのだ。同様に、一般兵を飛び道具の盾にするという手もある。うまく弱い敵を誘導し、壁になってもらおう。最後は一撃必殺技の発見だ。例えば賞金稼ぎが投げるナイフを剣で跳ね返すと、通常よりはるかに大ダメージ（使用武器により変化）を与えられる。このような都合のいい例は希だが、敵を最速で倒す手段を知っていれば、たとえ包囲されても怖くはない。いざというときのために、知識を蓄積しておこう。



ある程度のレベル上げは必要だが、強敵に対する必勝・楽勝パターンは必ずある。ギリギリまであきらめず勝利をつかもう。

●弾き返せない武器攻撃一覧

- カイム、ジスモア、石巨人、ベヒモスの攻撃
- アンデット騎馬兵の突進

※上記以外の武器属性攻撃はすべて弾き返し可能。ただし防御不可攻撃を弾き返すと、自分も弾かれた状態になるため、あまり有利にはならない。



データ編

武器データ

**『ドラッグオンドラグーン2』の魅力のひとつに、武器の種類の豊富さがある。
ここでは、ゲーム中に登場するすべての武器の性能について、ひとつずつ解説していこう**

データの見方

ノウェ　片手剣　SWORD

ノウェの剣 ❶

【のうぇのけん】



❷

所持魔法	ソニックバースト(→P117) ❸
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：普通 ❹ 魔法チャージがかなり速い
入手方法	第四章・三節で宝箱から入手 ❺

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	20	18	24	龍乱舞(→P105)
2	720	22	18	25	天龍弾(→P105)
3	2160	24	20	28	龍撃刃(→P105)
4	5040	26	24	30	龍閃撃(→P105)

❻

データ編

❶ 武器の名前

その武器の名前。一部、読み方が難しい名前の武器もあるため、下に小さくふりがなも記してある。なお、武器データの並び順は、武器セット画面での並び順に合わせてある。各ページ左端の分類タグ(片手剣、両手剣、杖、槍、斧の順に分類)も参考に、必要な武器のデータを探してほしい。

❷ 武器の外見

その武器の外見。武器セット画面で確認できるものと同じになっている。

❸ 所持魔法

その武器を装備している際、使用可能な魔法の名前。魔法の詳しいデータに関しては、各魔法名の後ろに記してある参照ページを見てほしい

❹ 基本性能

その武器の攻撃範囲や武器を振り回す際のスピード、その他の特徴などについて記している。ここで気をつけたいのが攻撃範囲の情報。武器セット画面で確認できる「攻撃範囲」の項目と同じ内容だが、実は武器の種類ごとの相対的な攻撃範囲を示している。つまり「長剣の中では広い」とか「槍の中では狭い」といった評価だ。そのため攻撃範囲が「狭い」槍が、攻撃範囲が「広い」片手剣より実際のリーチは長いこともあるのだ。平均的な「普通」の長さのもので比べると、片手剣＝斧＜両手剣＜杖＜槍の順に攻撃範囲が広くなるので覚えておこう

❺ 入手方法

その武器の入手方法。大ざっぱに分けると、初期装備(自動的に入手)、武器屋で購入、通常ミッションまたはフリーミッション中に宝箱から入手、ゲームのクリアボーナスとして入手の5つの入手パターンがある。この中で、武器屋で購入できる武器についてはその価格も示している。また各種ミッションで入手する武器には、さらに細かい入手条件が必要なものもあるが、それに関しては各ミッションの攻略ページを参照してほしい。

❻ レベルアップデータ

その武器のレベルアップに関する情報をまとめた一覧表。武器によっては、レベル1の能力とレベル4の能力に大きな差が出ることがあるため、このデータはぜひともチェックしておこう。詳しい項目の意味は以下のとおり。

[レベル] その武器のレベル。レベル4まである。

[必要Exp] そのレベルに到達するのに必要な経験値。経験値を入手するには、その武器を装備して敵を倒せばいい。

[攻撃力] その武器のレベルごとの攻撃力。相手に与えるダメージは、この数値が基本となるが、キャラクターや武器ごとの特性、あるいはコンボの何段目かによる威力修正によって、実際のダメージにプラスやマイナスの補正がつく

[GB値] その武器の基本ガードブレイク値。この値が大きいほど、敵のガードを弾いてよろめかせやすくなる。攻撃力と同様に、コンボの何段目かによる威力修正があるので注意。

[MP増] その武器で敵を攻撃したり倒したりした際に、基本MP増加値(敵によって違い、強い敵ほど多い)の何パーセントMPが貯まるかを示す。

[習得コンボ] 各レベルで習得できるコンボ名。各コンボのコマンドや性能については、コンボ名の後ろに記したページを参照してほしい。

ノウェの剣



【のうぇのけん】

所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：普通／魔法チャージがかなり速い
入手方法	第四章・三節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	20	18	24	龍乱舞(→P105)
2	720	22	18	25	大龍弾(→P105)
3	2160	24	20	28	龍撃刃(→P105)
4	5040	26	24	30	龍閃撃(→P105)

オローの剣・鷹



【おろーのけん・たか】

所持魔法	ブリンディンクテイル(→P121)
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：普通／シャトウシスモアに1.5倍のダメージ
入手方法	第八章・四節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1		65	46	35	龍乱舞(→P105)
2	2560	74	52	36	龍閃撃(→P105)
3	7680	82	58	38	龍撃刃(→P105)
4	17920	90	64	45	大龍弾(→P105)

オローの剣・獅子



【おろーのけん・しし】

所持魔法	ホーンオブジャスティス(→P123)
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：普通／重装備シスモアに1.5倍のダメージ
入手方法	第七章・四節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	54	40	25	龍乱舞(→P105)
2	2250	60	45	26	飛龍斬(→P106)
3	6750	68	48	28	大龍弾(→P105)
4	13500	78	50	32	—

救済の聖刃

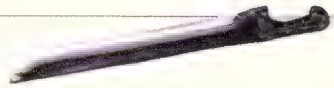


【きゅうさいのせいじん】

所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：普通／アンデット系の敵に4倍ダメージ／魔法チャージがかなり速い
入手方法	第七章以降、砂の村にて購入可能(16500G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	20	2	10	龍乱舞(→P105)
2	2850	24	4	14	飛龍斬(→P106)
3	7990	28	8	18	龍閃撃(→P105)
4	20330	32	12	24	大龍弾(→P105)

魔印の銅剣
【まいんのどうけん】



所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：やや遅い／MPが溜まりやすい／魔法チャージがかなり速い
入手方法	ゲーム2周目から、フリーミッション(大神殿中庭E)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	84	96	70	龍乱舞(→P105)
2	3840	85	97	80	飛龍斬(→P106)
3	11520	86	98	90	—
4	26880	86	98	120	天龍弾(→P105)

盗賊の極意
【とうぞくのごくい】



所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲：狭い／スピード：普通／敵が金を落とす確率30%上昇／魔法チャージがかなり速い
入手方法	ゲーム2周目から、フリーミッション(錆の町)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	62	60	10	龍乱舞(→P105)
2	4500	64	62	12	龍閃撃(→P105)
3	13500	65	64	14	
4	31500	70	68	16	天龍弾(→P105)

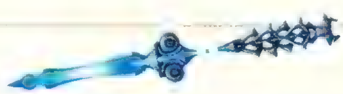
月下の麗人
【げっかのれいじん】



所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：普通／GB値が低い／魔法チャージがかなり速い
入手方法	ゲーム2周目から、フリーミッション(閉じられた地)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	118	8	18	龍乱舞(→P105)
2	5500	119	16	18	天龍弾(→P105)
3	16500	120	32	18	飛龍斬(→P106)
4	38500	124	48	18	—

封刃・破天の鳴弦
【ほうじん・はてんのめいげん】



所持魔法	ヴォルタイクフィーラー(→P116)
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：普通
入手方法	第四章・九節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	5	4	40	龍乱舞(→P105)
2	2450	6	5	45	—
3	7300	8	6	50	—
4	14550	60	46	100	龍撃刃(→P105)、龍閃撃(→P105)、飛龍斬(→P106)

悪魔の鉄棍

【あくまのてっこん】



所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：やや遅い／GB値が高い／魔法チャージがかなり速い
入手方法	第四章以降、砂の村にて購入可能(32400G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	52	112	18	龍乱舞(→P105)
2	3550	62	126	18	飛龍斬(→P106)
3	14200	74	140	19	
4	28400	86	154	20	天龍弾(→P105)

古の覇王

【いにしえのはおう】



所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：普通／魔法チャージがかなり速い
入手方法	ゲーム1周目クリア時に、クリアボーナスとして入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1		75	68	24	龍乱舞(→P105)
2	3840	82	74	25	天龍弾(→P105)
3	11520	88	79	28	龍撃刃(→P105)
4	26880	94	84	30	飛龍斬(→P106)

拷問部屋の肉塊

【ごうもんべやのにくかい】



所持魔法	ソニックブロー(→P118)
基本性能	攻撃範囲：狭い／スピード：やや遅い／魔法チャージが速い
入手方法	第五章・六節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	32	64	24	龍乱舞(→P105)
2	1240	35	70	25	—
3	3480	38	76	26	—
4	7240	45	90	28	飛龍斬(→P106)

死の舞踏

【しのぶとう】



所持魔法	デッドリーファング(→P119)
基本性能	攻撃範囲：狭い／スピード：普通／MPが溜まりやすい／魔法チャージがかなり遅い
入手方法	第七章以降、砂の村にて購入可能(7200G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	28	16	70	龍乱舞(→P105)
2	1560	30	16	80	龍閃撃(→P105)
3	4680	32	20	95	飛龍斬(→P106)
4	9360	36	30	110	天龍弾(→P105)

涅槃の短剣
【ねはんのたんけん】



所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲：狭い／スピード：普通／レベルアップで性能が大幅に上昇／魔法チャージがかなり速い
入手方法	第九章以降、塔の村にて購入可能(18400G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	65	52	48	龍乱舞(→P105)
2	3600	72	72	50	龍撃刃(→P105)
3	10800	79	95	56	天龍弾(→P105)、龍閃撃(→P105)
4	25200	85	114	60	

没落した王家の剣
【ぼつらくしたおうけのけん】



所持魔法	ソニックブロー(→P118)
基本性能	攻撃範囲：狭い／スピード：普通／MPがやや溜まりやすい／魔法チャージが速い
入手方法	第四章以降、石の村にて購入可能(1800G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1		25	1	50	龍乱舞(→P105)
2	540	25	1	60	龍閃撃(→P105)
3	1620	25	1	75	—
4	3780	28	2	90	飛龍斬(→P106)

領主の狩猟刀
【りょうしゅのしゅりょうとう】



所持魔法	ソニックブロー(→P118)
基本性能	攻撃範囲：狭い／スピード：普通／魔法チャージが速い
入手方法	第三章・二節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1		18	27	18	龍乱舞(→P105)
2	450	20	30	18	飛龍斬(→P106)
3	1125	22	34	19	天龍弾(→P105)
4	2475	24	38	20	—

焔の簧
【ほむらのした】



所持魔法	ウィングオブサラマンダー(→P115)
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：普通／魔法チャージがやや速い
入手方法	第十章以降、果ての僻村で購入可能(26500G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1		92	74	35	龍乱舞(→P105)
2	5350	95	75	36	龍撃刃(→P105)
3	16050	97	76	38	天龍弾(→P105)
4	37450	98	76	45	龍閃撃(→P105)

ノウェ 片手剣 SWORD

少年の欲望

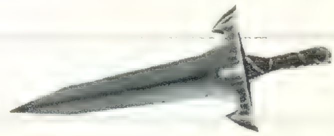


【しょうねんのよくぼう】

所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲：狭い／スピード：普通／魔法チャージがかなり速い
入手方法	第七章クリア後に、フリーミッション(明命の直轄区)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	-	47	28	35	龍乱舞(→P105)
2	1600	48	29	45	大龍弾(→P105)
3	4800	50	30	60	龍撃刃(→P105)
4	9600	54	32	70	

勇者のナイフ



【ゆうしゃのないふ】

所持魔法	ファフニールウィング(→P119)
基本性能	攻撃範囲：狭い／スピード：普通／攻撃力とGB値が高い／強力な魔法が使用可能／MPが溜まりやすい
入手方法	ゲーム3周目から、フリーミッション(大神殿)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	135	150	60	龍乱舞(→P105)
2	9250	135	160	70	大龍弾(→P105)
3	27750	135	170	80	飛竜斬(→P106)
4	64750	145	180	125	龍撃刃(→P105)

ノウェ 両手剣 LONG SWORD

ノウェの長剣



【のうぇのちょうけん】

所持魔法	ヴァルキュリアネイル(→P115)
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：速い／魔法チャージがやや速い
入手方法	ノウェの初期装備

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	10	10	25	連旋舞(→P106)
2	15	12	10	25	飛燕撃(→P107)
3	335	14	12	25	—
4	1095	16	14	25	鳳翼斬(→P107)

封剣・破天の旋律



【ふうけん・はてんのせんりつ】

所持魔法	フィーラーオブリング(→P120)
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：普通／魔法チャージが遅い
入手方法	ゲーム2周目からの第十章以降、果ての僻村で購入可能(98500G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	145	124	40	連旋舞(→P106)
2	9250	148	128	46	龍虎弾(→P107)
3	27750	154	134	52	鳳翼斬(→P107)
4	64750	168	145	58	白虎刃(→P107)

深い闇
【ふかいやみ】



所持魔法	ホーンオブカオス(→P122)
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：遅い／装備中、1秒ごとにHPが1ポイント減る／魔法チャージが遅い
入手方法	ゲーム2周目から、フリーミッション(大時塔)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	164	84	20	連旋舞(→P106)
2	7500	176	96	24	飛燕撃(→P107)
3	22500	188	108	28	龍虎弾(→P107)
4	52500	220	120	35	白蛇刃(→P107)

脛削りの鉄
【すねけずりのくろがね】



所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：かなり遅い／立っているオーガに通常ダメージ／魔法チャージがかなり速い
入手方法	第五章以降、石の村にて購入可能(8250G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	45	90	10	連旋舞(→P106)
2	1080	48	92	10	白蛇刃(→P107)
3	4320	54	96	10	
4	10800	68	124	10	鳳翼斬(→P107)

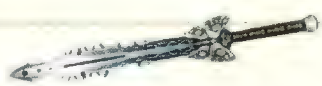
血啜りの牙
【ちすすりのきば】



所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：遅い／倒した敵のHP吸収(与えたダメージの0.5%)／MP回復なし／魔法チャージがかなり速い
入手方法	第五章以降、石の村にて購入可能(12400G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	42	34	0	連旋舞(→P106)
2	1240	45	36	0	龍虎弾(→P107)
3	3480	48	38	0	臥狼弾(→P106)
4	7510	55	45	0	飛燕撃(→P107)

銀の鳳蝶
【しろがねのあげは】



所持魔法	ボイスオブイオ(→P122)
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：普通／レベル4に達すると急激に能力上昇／魔法チャージが遅い
入手方法	第二章・五節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	10	10	20	連旋舞(→P106)
2	6250	10	10	20	—
3	18750	10	10	20	—
4	43750	140	100	85	鳳翼斬(→P107)、白蛇刃(→P107)、龍虎弾(→P107)

破剣・封天の韻律
【はけん・ほうてんのいんりつ】



所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：やや遅い／封印の武器の偽物／MP回復なし／魔法チャージがかなり速い
入手方法	第九章以降、塔の村にて購入可能(9850G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	96	90	0	連旋舞(→P106)
2	3250	97	92	0	臥狼弾(→P106)
3	9750	98	96	0	—
4	22750	98	104	0	—

結束の剣
【けっそくのけん】



所持魔法	ソニックブロー(→P118)
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：普通／攻撃を受けた際のダメージが20%減少／魔法チャージが速い
入手方法	フリーミッション(気炎の直轄区)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	28	14	24	連旋舞(→P106)
2	360	28	15	26	—
3	1000	28	16	28	臥狼弾(→P106)
4	2150	30	18	30	龍虎弾(→P107)

解放の剣
【かいほうのけん】



所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：普通／魔法チャージがかなり速い
入手方法	第四章以降、砂の村にて購入可能(5400G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	38	30	24	連旋舞(→P106)
2	1240	40	32	26	龍虎弾(→P107)
3	3480	43	34	28	臥狼弾(→P106)
4	9080	46	36	30	鳳翼斬(→P107)

カイムの剣
【かいむのけん】



所持魔法	ブレイジングファング(→P121)
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：普通／魔法チャージが遅い
入手方法	フリーミッション(女神の城)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	100	92	30	連旋舞(→P106)
2	4500	110	108	35	臥狼弾(→P106)
3	13500	120	124	40	白蛇刃(→P107)
4	31500	128	124	40	飛燕撃(→P107)

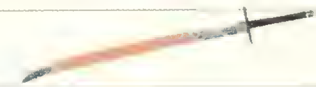
月光と闇
【けっこうとやみ】



所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲:広い/スピード:普通/GB値が高い/MPが溜まりやすい/魔法チャージがかなり速い
入手方法	ゲーム3周目から、フリーミッション(赤い記憶)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	146	120	80	連旋舞(→P106)
2	10240	146	120	80	—
3	30720	146	120	80	
4	71680	148	180	160	鳳翼斬(→P107)、白蛇刃(→P107)

貴正
【たかまさ】



所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲:広い/スピード:速い/攻撃を受けた際のダメージが2倍/魔法チャージがかなり速い
入手方法	第十章以降、果ての僻村で購入可能(64800G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	136	2	32	連旋舞(→P106)
2	6250	136	12	35	龍虎弾(→P107)
3	18750	136	28	38	—
4	43750	138	64	40	白蛇刃(→P107)

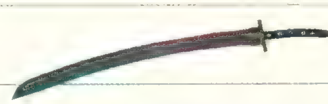
デボルポポル
【でぼるぽぽる】



所持魔法	ソニックブロー(→P118)
基本性能	攻撃範囲:広い/スピード:やや遅い/魔法チャージが速い
入手方法	第三章以降、石の村にて購入可能(2450G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	26	16	16	連旋舞(→P106)
2	300	26	19	18	白蛇刃(→P107)
3	850	28	20	19	臥狼弾(→P106)
4	1600	32	26	20	—

信義
【のぶよし】



所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲:広い/スピード:普通/レベル3まで能力ダウン、レベル4で急激上昇/魔法チャージがかなり速い
入手方法	フリーミッション(宝光の直轄区)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	80	60	40	連旋舞(→P106)
2	120	40	20	20	鳳翼斬(→P107)
3	360	10	5	10	—
4	20360	100	145	45	臥狼弾(→P106)

人斬りの断末魔

【ひときりのだんまつま】



所持魔法	サンダークロウ(→P117)
基本性能	攻撃範囲:広い／スピード:普通／魔法チャージが遅い
入手方法	第十章・二節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	96	70	26	連旋舞(→P106)
2	3450	98	85	28	队狼弾(→P106)
3	10350	102	96	30	飛燕撃(→P107)
4	24150	108	110	34	龍虎弾(→P107)

連合軍兵士の剣

【れんごうぐんへいしのけん】



所持魔法	ソニックブロー(→P118)
基本性能	攻撃範囲:普通／スピード:普通／魔法チャージが速い
入手方法	第二章・二節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	15	10	20	連旋舞(→P106)
2	225	16	12	20	队狼弾(→P106)
3	675	18	14	20	
4	1350	20	15	20	龍虎弾(→P107)

護衛兵士の剣

【ごえいへいしのけん】

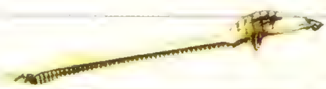


所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲:広い／スピード:遅い／魔法チャージがかなり速い
入手方法	第五章・二節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	36	54	16	連旋舞(→P106)
2	850	42	57	16	鳳翼斬(→P107)
3	2380	48	60	16	飛燕撃(→P107)
4	7140	56	64	18	

囚われの女神

【とらわれのめがみ】



所持魔法	ソニックバースト(→P117)
基本性能	攻撃範囲:広い／スピード:普通／魔法チャージがかなり速い
入手方法	ゲーム2周目から、第一章・一節またはフリーミッション(大神殿中庭A)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1		76	98	20	連旋舞(→P106)
2	3840	85	110	20	队狼弾(→P106)
3	11520	95	124	20	飛燕撃(→P107)
4	26880	106	138	20	龍虎弾(→P107)

ノウェ／両手剣 LONGSWORD

イウヴァルトの長剣
【いううﾞぁるとのちょうけん】

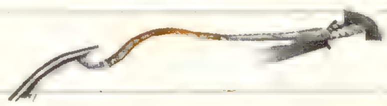


所持魔法	ファングオブシヴァ(→P120)
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：やや遅い／カイムに1.5倍のダメージ
入手方法	第六章・二節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	46	50	25	連旋舞(→P106)
2	1450	49	54	28	龍虎弾(→P107)
3	5800	55	60	31	臥狼弾(→P106)
4	11600	68	68	34	飛燕撃(→P107)

マナ 杖 ROD

マナの杖
【まなのつえ】

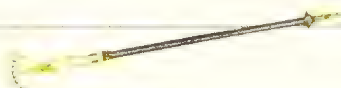


所持魔法	ディバインブラッド(→P118)
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：普通／魔法チャージがやや遅い
入手方法	第四章で加入するマナの初期装備

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	20	24	110	舞姫の連撃(→P108)
2	380	20	24	110	雷火の弾(→P108)
3	1140	20	24	115	逆風の刃(→P108)
4	2280	24	36	125	追風の刃(→P109)

データ編

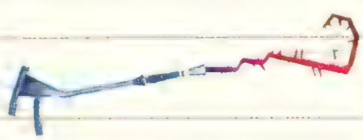
封印騎士団の呪杖
【ふういんきしだんのじゅじょう】



所持魔法	バーミリオンセル(→P119)
基本性能	攻撃範囲：狭い／スピード：普通
入手方法	第七章以降、砂の村にて購入可能(6200G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	54	81	110	舞姫の連撃(→P108)
2	1400	57	85	115	逆風の刃(→P108)
3	3920	59	88	120	追風の刃(→P109)
4	8960	60	90	135	

封杖・破天の詠歌
【ほうじょう・はてんのえいか】



所持魔法	フリージングクロウ(→P121)
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：普通／強力な魔法が使用可能／MPが溜まりやすい
入手方法	第四章・九節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	8	12	80	舞姫の連撃(→P108)
2	2560	10	14	90	
3	7680	14	21	100	
4	17920	86	144	165	雷火の弾(→P108)、逆風の刃(→P108)、烈風撃(→P109)

斉天の赤杖

【[illegible]】



所持魔法	ギガンテスウィング(→P116)
基本性能	攻撃範囲:普通／スピード:普通／攻撃力とGB値が高い／強力な魔法が使用可能／魔法チャージがかなり遅い
入手方法	ゲーム3周目から、フリーミッション(古の墓標内部)で入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1		145	218	60	舞姫の連撃(→P108)
2	9250	150	225	60	烈風撃(→P109)
3	27750	155	232	75	逆風の刃(→P108)
4	64750	160	240	95	雷火の弾(→P108)

不死鳥の囀り

【ふしちょうのさえずり】



所持魔法	クロウオブフレア(→P117)
基本性能	攻撃範囲:狭い／スピード:普通／強力な魔法が使用可能／魔法チャージが遅い
入手方法	ゲーム2周目から、フリーミッション(大神殿中庭B)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	118	94	100	舞姫の連撃(→P108)
2	6250	124	99	100	逆風の刃(→P108)
3	18750	130	104	100	追風の刃(→P109)
4	43750	136	110	100	—

北海の歌姫

【ほっかいのうたひめ】



所持魔法	テイルオブセイレーン(→P118)
基本性能	攻撃範囲:普通／スピード:普通
入手方法	第九章以降、塔の村にて購入可能(11800G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	74	110	100	舞姫の連撃(→P108)
2	2850	74	110	105	追風の刃(→P109)
3	7990	74	110	110	—
4	20330	78	118	115	逆風の刃(→P108)

ヤハの杖

【やはのつえ】



所持魔法	ボイスオブイオ(→P122)
基本性能	攻撃範囲:普通／スピード:普通
入手方法	ゲーム2周目から、フリーミッション(光城郭)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	94	112	110	舞姫の連撃(→P108)
2	4500	100	120	110	追風の刃(→P109)
3	13500	108	130	115	—
4	31500	120	144	125	雷火の弾(→P108)、烈風撃(→P109)

夢桜
【ゆめさくら】



所持魔法	トルネードアイ(→P119)
基本性能	攻撃範囲:広い/スピード:やや遅い
入手方法	第五章以降、石の村にて購入可能(4650G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	38	58	55	舞姫の連撃(→P108)
2	960	40	60	55	烈風撃(→P109)
3	2680	43	64	70	追風の刃(→P109)
4	7520	48	70	90	雷火の弾(→P108)

賢者の意志
【けんじゃのいし】



所持魔法	サンダークロウ(→P117)
基本性能	攻撃範囲:狭い/スピード:やや遅い/MPが溜まりやすい/魔法チャージがやや遅い
入手方法	第八章・二節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	45	68	140	舞姫の連撃(→P108)
2	2250	45	68	145	追風の刃(→P109)
3	6750	45	68	148	逆風の刃(→P108)
4	13500	64	95	150	—

聖石の杖
【せいせきのつえ】



所持魔法	ボイスオブエレメント(→P122)
基本性能	攻撃範囲:普通/スピード:普通/魔法チャージが遅い
入手方法	第四章以降、石の村にて購入可能(1650G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	18	27	100	舞姫の連撃(→P108)
2	450	18	28	100	烈風撃(→P109)
3	1125	20	30	110	—
4	2475	24	36	120	雷火の弾(→P108)

痩躯の魔術師
【そうくのまじゅつし】



所持魔法	ヴォルテックスブラッド(→P116)
基本性能	攻撃範囲:普通/スピード:やや遅い/MPが溜まりやすい
入手方法	フリーミッション(明命の直轄区)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	24	36	120	舞姫の連撃(→P108)
2	640	25	40	125	—
3	1920	26	42	130	雷火の弾(→P108)
4	4480	28	45	150	逆風の刃(→P108)

知識の杖
【ちしきのつえ】



所持魔法	スカーレットウィング（→P117）
基本性能	攻撃範囲：狭い／スピード：普通／魔法チャージがやや遅い
入手方法	第四章以降、砂の村にて購入可能（2850G）

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	28	38	100	舞姫の連撃（→P108）
2	820	30	39	105	逆風の刃（→P108）
3	2490	32	40	110	—
4	5710	35	40	120	—

エリスの槍
【えりすのやり】



所持魔法	ヴァルキュリアネイル（→P115）
基本性能	攻撃範囲：狭い／スピード：普通
入手方法	第一章で加入するエリスの初期装備

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	-	14	14	45	白い舞踏（→P109）、心の光弾（→P111）
2	160	16	14	46	破邪斬り（→P110）
3	480	18	15	48	
4	960	24	18	50	魂の光弾（→P110）

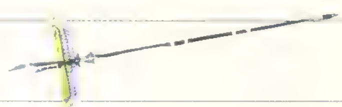
封槍・破天の円舞
【ほうそう・はてんのえんぶ】



所持魔法	テイルオブエンヴィー（→P118）
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：やや遅い／攻撃力とGB値が高い／魔法チャージが遅い
入手方法	第九章・二節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	128	102	80	白い舞踏（→P109）
2	6250	134	128	85	魂の光弾（→P110）
3	18750	138	144	90	心の光弾（→P111）
4	43750	156	158	95	破邪斬り（→P110）

鷹羽根の槍
【たかばねのやり】



所持魔法	イノセントアイ（→P115）
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：普通／攻撃力が高い／魔法チャージが遅い
入手方法	ゲーム2周目から、フリーミッション（大神殿中庭C）で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	130	104	45	白い舞踏（→P109）
2	5350	138	110	46	聖なる刃（→P110）
3	16050	144	115	48	心の光弾（→P111）
4	37450	148	118	50	天聖の一撃（→P110）

ハンチの槍
【はんちのやり】



所持魔法	ウィングオブフェンネル(→P115)
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：やや遅い／GB値が高い／魔法チャージが遅い
入手方法	フリーミッション(神水の直轄区)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	112	140	60	白い舞踏(→P109)
2	3600	112	140	65	魂の光弾(→P110)
3	10800	112	140	70	—
4	25200	114	148	85	心の光弾(→P111)

王位簒奪者の槍
【おういさんだつしゃのやり】



所持魔法	ボイスオブイオ(→P122)
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：やや遅い
入手方法	第一章・四節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	16	16	20	白い舞踏(→P109)
2	180	18	18	25	聖なる刃(→P110)
3	540	20	20	30	心の光弾(→P111)
4	1080	26	24	35	—

血族の紋章
【けつぞくのもんしょう】



所持魔法	フィーラーオブセラフィー(→P120)
基本性能	攻撃範囲：狭い／スピード：普通
入手方法	第三章以降、石の村にて購入可能(15800G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	40	32	50	白い舞踏(→P109)
2	800	48	38	55	魂の光弾(→P110)
3	2240	56	45	60	心の光弾(→P111)
4	6280	68	54	65	破邪斬り(→P110)

背理の鎌
【はいりのかま】



所持魔法	ファングオブシヴァ(→P120)
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：普通
入手方法	第二章・三節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	20	22	32	白い舞踏(→P109)
2	300	22	24	36	聖なる刃(→P110)
3	850	25	26	38	天聖の一撃(→P110)
4	1600	29	26	40	破邪斬り(→P110)

霞切り
【かすみきり】



所持魔法	ファングオブサーペント(→P120)
基本性能	攻撃範囲:普通/スピード:普通/MPが溜まりやすい/魔法チャージが遅い
入手方法	フリーミッション(天時の直轄区)宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	84	100	74	白い舞踏(→P109)
2	4500	108	124	76	破邪斬り(→P110)
3	13500	120	132	84	天聖の一撃(→P110)
4	31500	126	136	100	聖なる刃(→P110)

皇帝の槍
【こうていのやり】



所持魔法	エレメンタルホーン(→P116)
基本性能	攻撃範囲:普通/スピード:やや遅い/攻撃力が高い/魔法チャージが遅い
入手方法	第十章以降、果ての僻村で購入可能(48500G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1		135	108	18	白い舞踏(→P109)
2	4850	136	108	20	天聖の一撃(→P110)
3	14550	138	110	24	破邪斬り(→P110)
4	33950	142	114	30	心の光弾(→P111)

戒めの塔
【いましめのとう】



所持魔法	ボイスオブアウドムラ(→P121)
基本性能	攻撃範囲:狭い/スピード:普通/GB値が高い
入手方法	フリーミッション(女神の城)で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	75	112	82	白い舞踏(→P109)
2	3840	80	120	84	心の光弾(→P111)
3	11520	90	135	86	聖なる刃(→P110)
4	26880	110	165	86	破邪斬り(→P110)

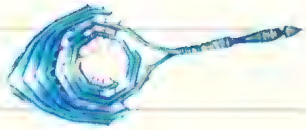
ユーリックの斧
【ゆーりっくのおの】



所持魔法	デッドリーファング(→P119)
基本性能	攻撃範囲:狭い/スピード:普通
入手方法	第五章で加入するユーリックの初期装備

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	47	112	40	風雲嵐鳳舞(→P111)
2	200	48	116	41	破邪活殺弾(→P113)
3	2000	50	120	43	怒号百列刃(→P112)
4	5600	55	125	46	活殺破邪弾(→P111)

封斧・破天の鼓動
【ほうふ・はてんのこどう】



所持魔法	デッドリーファング（→P119）
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：普通／攻撃力とGB値が高い／魔法チャージがやや遅い
入手方法	ゲーム2周目クリア時に、クリアボーナスとして入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	130	234	80	風雲嵐剛舞（→P111）
2	6250	142	255	82	破邪活殺弾（→P113）
3	18750	154	277	86	風烈天破撃（→P112）
4	43750	168	302	92	百列怒号刃（→P112）

ザンポの斧
【ざんぽのおの】



所持魔法	バーミリオンセル（→P119）
基本性能	攻撃範囲：普通／スピード：普通／攻撃力とGB値が高い／魔法チャージが遅い
入手方法	ゲーム2周目から、フリーミッション（炎洞窟）で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	128	218	40	風雲嵐剛舞（→P111）
2	5350	138	248	41	風烈天破撃（→P112）
3	16050	148	266	43	百列怒号刃（→P112）
4	37450	158	284	46	破邪活殺弾（→P113）

折れた鉄塊
【おれたてっかい】



所持魔法	ホーンオブナイトメア（→P123）
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：かなり遅い／攻撃力が高くGB値が全武器中最強／立っているオーガに通常ダメージ
入手方法	ゲーム2周目から、フリーミッション（大神殿中庭D）で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1		140	280	8	風雲嵐剛舞（→P111）
2	9250	160	300	12	百列怒号刃（→P112）
3	27750	180	320	16	怒号百列刃（→P112）
4	64750	200	340	24	龍神烈火斬（→P112）

赤の旋風
【あかのせんぷう】



所持魔法	ウィングオブサラマンダー（→P115）
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：普通
入手方法	第五章以降、石の村にて購入可能（7850G）

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	50	112	45	風雲嵐剛舞（→P111）
2	1400	55	116	45	活殺破邪弾（→P111）
3	4200	60	120	45	破邪活殺弾（→P113）
4	8400	65	125	45	天破風烈撃（→P113）

処刑台の記憶
【しょけいだいのきおく】



所持魔法	ボイスオブギルティ(→P122)
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：やや遅い／魔法チャージがかなり遅い
入手方法	第五章・五節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	54	92	20	風雲嵐剛舞(→P111)
2	1240	55	99	25	龍神烈火斬(→P112)
3	3480	56	106	30	破邪活殺弾(→P113)
4	7240	58	116	30	活殺破邪弾(→P111)

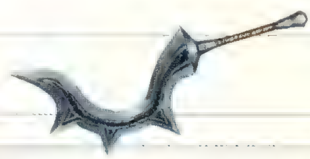
不浄なる斧
【ふじょうなるおの】



所持魔法	ホーンオブナイトメア(→P123)
基本性能	攻撃範囲：狭い／スピード：普通
入手方法	第七章以降、砂の村にて購入可能(24800G)

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	86	138	24	風雲嵐剛舞(→P111)
2	3450	90	144	25	龍神烈火斬(→P112)
3	10350	96	154	28	天破風烈撃(→P113)
4	24150	104	166	34	風烈天破撃(→P112)

悲しみの棘
【かなしみのとげ】



所持魔法	ボイスオブギルティ(→P122)
基本性能	攻撃範囲：広い／スピード：普通／魔法チャージが遅い
入手方法	第七章・六節で宝箱から入手

レベル	必要Exp	攻撃力	GB値	MP増	習得コンボ
1	—	80	144	40	風雲嵐剛舞(→P111)
2	2560	84	151	41	怒号百列刃(→P112)
3	7680	88	158	43	百列怒号刃(→P112)
4	17920	90	162	46	活殺破邪弾(→P111)

コンボデータ

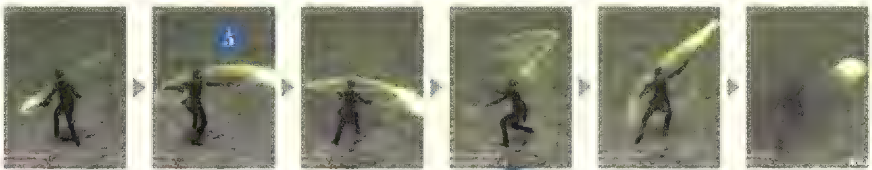
ボタン入力は少々難しいが、それだけに高い威力が期待できる各種コンボ。ここでは、それらコンボの性能とコンボを使いこなすコツを解説していきたい

データの見方

片手剣

龍乱舞 ❶　　❷　　高速連撃型コンボ ❸

斜め切り→横斬り→回転斬り→斜め斬り→斜め斬り→回転斬りという素早いコンボ。3段目と6段目❹回転斬り中、わずかに無敵時間がある。途中の回転斬りで全方位の敵に対応できるため隙は少ないが、そもそもリーチが短い片手剣コンボなので要注意。右か左に移動しながらコンボを続けていこう



攻:100/GB:50　攻:85/GB:40　攻:100/GB:70　攻:95 ❻ B:80　攻:110/GB:90　攻:130/GB:110

❶ コンボ名

そのコンボの名前。コンボの並び順は、まず大きく武器の種類ごとに分かれ(各ページ左端のタグを参照)、さらに細かく■ボタンだけの入力で出せる基本コンボから、▲ボタンを併用した入力が複雑なコンボという順となっている。また各武器のコンボ解説の最後には、▲ボタンで敵を浮かせた後の、空中コンボについても同様に解説している

❷ コマンド

そのコンボを出すために入力しなくてはならない、コマンドをボタンの記号で示した。ただ順番に入力していくだけではなく、コンボ中に武器が光るのに合わせて次のボタンを押す必要があるため、コンボの種類によってはかなり難しい

❸ コンボタイプ

コンボの大まかな特性と対応するアイコンについて記している。各特性の具体的な意味は以下のとおり。

[高速連撃型] もっとも攻撃スピードが速く隙が少ないタイプ。多数の敵に囲まれた時などに有効。ただし武器の基本的な攻撃スピードや攻撃範囲によっては、隙が大きくなる場合もある。

[直線一掃系] フィニッシュブローとしてキャラクターの向いている方向に、射程の長い衝撃波を発するタイプ。狭い通路などで使うと効果が大きい。

[周囲一掃系] フィニッシュブローとしてキャラクターの全方位に衝撃波を発する。効果範囲は数メートルだが、吹き飛ばされた敵がさらに多くの敵を巻き込むので、多数の敵をまとめて倒す一発逆転のコンボとして使える。ただしやや隙が大きい

[防御不可系] フィニッシュブローのガードブレイク値が大きく、同時に複数回攻撃となっているため、ガードの固い敵でもそれを弾いて有効打を出せるコンボ。フィニッシュブローの直前の隙が大きいコンボが多いため、敵との間合いには注意が必要

[一撃大ダメージ系] フィニッシュブローの攻撃力が極端に高いコンボ。体力が多い敵と戦う場合に有効だ。ただし、フィニッシュブロー前の隙はやや大きいので、使うタイミングに注意

❹ 解説

そのコンボの具体的なモーション、コマンド入力のコツ、長所や弱点についての簡単な解説。うまくコンボを出せない場合、ここを参考にしてほしい

❺ コンボモーション

そのコンボの特徴的なモーション。コマンド入力の各段階に合わせ、3枚〜6枚の写真を載せている。写真に写った武器の軌跡を見れば、だいたいの攻撃範囲がわかるようになっている。

❻ 性能データ

そのコンボの性能を、コマンド入力の各段階に合わせ、コンボモーションの下に記した。ここの略号と数字の意味は以下のとおり。

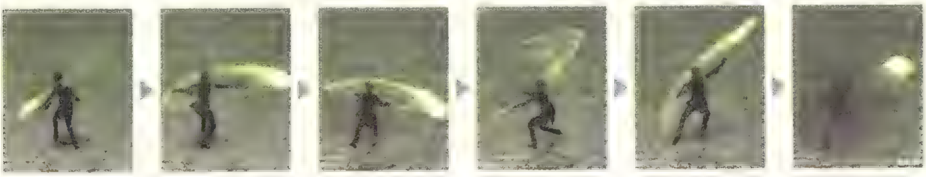
[攻] 攻撃力の補正値。数字の単位は%で、基本攻撃力(キャラクターのSTRと武器の攻撃力から導き出される)に対してどれくらいの威力の打撃になるかを示す。例えば「攻:120」とある場合、普通に攻撃した場合の1.2倍のダメージを与えられるということになる

[GB] ガードブレイクの補正値。上の「攻」と同じく単位は%であり、その段階での打撃が、ガードブレイクの基本値に対してどのくらいの割合で増減するかを示す

龍乱舞

高速連撃型コンボ

斜め斬り→横斬り→回転斬り→斜め斬り→斜め斬り→回転斬りという素早いコンボ。3段目と6段目の回転斬り中、わずかに無敵時間がある。途中の回転斬りで全方位の敵に対応できるため隙は少ないが、そもそもリーチが短い片手剣コンボなので要注意。右か左に移動しながらコンボを続けていこう

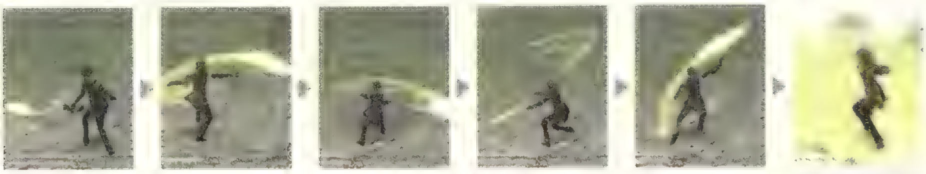


攻:100／GB:50　攻:85／GB:40　攻:100／GB:70　攻:95／GB:80　攻:110／GB:90　攻:130／GB:110

天龍弾

直線一掃系コンボ

5段目までは龍乱舞と同じだが、6段目のフィニッシュブロー(以下FB)で突きと同時に衝撃波を発する遠距離攻撃コンボ。突きに入る前の構えは無敵状態ではないので、近距離に敵がいない時を狙って出すようにすること。なお衝撃波は魔法扱いの攻撃で、基本攻撃力は10、射程距離は約33mとなる。



攻:100／GB:50　攻:85／GB:40　攻:100／GB:70　攻:95／GB:80　攻:110／GB:90　攻:175／GB:125

龍撃刃

周囲一掃系コンボ

3段目までは龍乱舞と同じ性能で、その後斬り下ろし(4段目)→真上ジャンプ→剣を真下に投げる(5段目)という動きのコンボ。投げた剣からは周囲に衝撃波が走り、広範囲の敵を吹き飛ばせる(基本攻撃力は10、効果半径は9m)。3段目以降の動きにすべて無敵時間があるため隙はかなり少ない

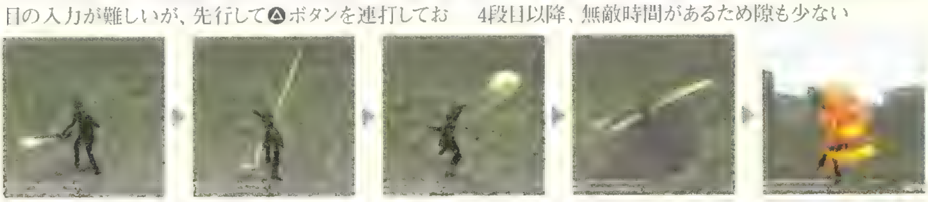


攻:100／GB:50　攻:85／GB:40　攻:100／GB:70　攻:80／GB:200　攻:200／GB:250

龍閃撃

防御不可系コンボ

斜め斬り→斬り下ろし→横斬り→回転斬りの後、真上スピンジャンプから兜割りというコンボ。2段目と5段目の入力が難しいが、先行して△ボタンを連打しておくと出しやすい。最後が敵を浮かせGB値の高い兜割りとなるため、攻撃力のわりにダメージは大きくなる。4段目以降、無敵時間があるため隙も少ない

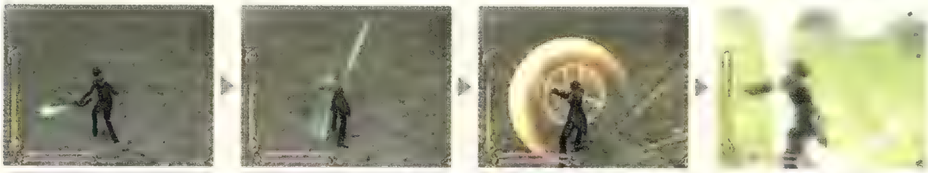


攻:100／GB:50　攻:80／GB:80　攻:100／GB:45　攻:105／GB:45　攻:75／GB:425

飛龍斬

一撃大ダメージ系コンボ

斜め斬り→縦斬り→突き→縦斬りというコンボ。4段目の攻撃力修正の高さが魅力だが、攻撃範囲が狭く無敵時間も4段目にわずかしかないので、多数の敵との戦いには向いていない。ただし魔法のソニックバーストと組み合わせれば、弱点を補いさらに高い威力が期待できる。ボス戦など1対1の戦いで有効だ。



攻:100／GB:50 ▶ 攻:80／GB:80 ▶ 攻:110／GB:165 ▶ 攻:385／GB:300

空中コンボ

(⊗)

敵を浮かせて兜割り

片手剣での空中コンボは空中で3回まで攻撃できるうえに、浮いている敵への攻撃はすべて2.5倍ダメージとなるので、攻撃力補正値は低いものの実際に与えるダメージは他の武器の空中コンボに劣らない。あせって⊗ボタンを押す時間が短くなると、ジャンプの滞空時間も短くなり打撃が入れにくくなるので注意しよう。



攻:100／GB:90 ▶ 攻:50／GB:100 ▶ 攻:50／GB:100 ▶ 攻:50／GB:100 ▶ 攻:130／GB:180

連旋舞

高速連撃型コンボ

両手剣での基本コンボで、横斬り→斜め斬り→斜め斬り→斜め斬り→回転斬りという動き。最後の回転斬りに短時間だが無敵時間があり、さらに当たった敵は吹き飛ぶので比較的隙は少ないといえる。ただし回転斬りにいくまでは、後方の敵に対してやや無防備左右どちらかに移動しつつコンボを出し隙を減らそう。



攻:100／GB:80 ▶ 攻:90／GB:60 ▶ 攻:100／GB:90 ▶ 攻:110／GB:90 ▶ 攻:165／GB:120

臥狼弾

直線一掃系コンボ

4段目までは連旋舞と同じ動きで、5段目で軽く体をひねってジャンプしつつ叩き落とすような縦斬りを出す。最後の縦斬りと同時に衝撃波が飛んでいく遠距離攻撃コンボだ。5段目は隙が大きく見えるが、無敵時間が多少設定されているため意外と安全。ただし、左右後方の敵が残るので、敵から距離を取って使うこと。

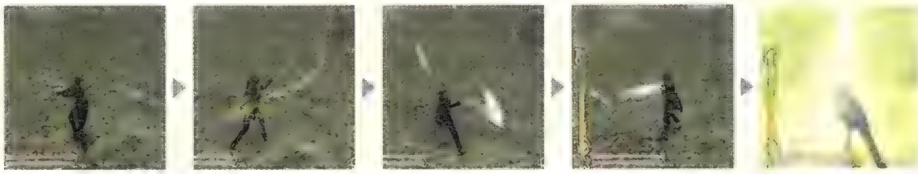


攻:100／GB:80 ▶ 攻:90／GB:60 ▶ 攻:100／GB:90 ▶ 攻:110／GB:90 ▶ 攻:200／GB:80

鳳翼斬

一撃大ダメージ系コンボ

3段目までは連旋舞と同じ動きで、その後、突き→縦斬りという流れになるコンボ。5段目の攻撃力修正値が高く大ダメージが期待できる。4段目以降、短い無敵時間が設定されているが、攻撃範囲が狭いため周囲の敵からの攻撃には注意が必要。膝を着いたオーガに対する攻撃など、単体の強敵に使うのがベストだ



攻:100／GB:80　攻:90／GB:60　攻:100／GB:90　攻:60／GB:165　攻:500／GB:250

飛燕撃

防御不可系コンボ

2段目まで連旋舞と同じで、それから背後に剣を回して振りかぶってからGB値の高い突きを出すという防御不能系コンボ。3段攻撃の短いコンボだが、逆に守りの固い強敵と戦う際は、攻撃を立て続けに入れられるため使いやすい。また剣を振りかぶる動きには、攻撃判定と無敵時間があるため意外と隙も少ない。



攻:100／GB:80　攻:90／GB:60　攻:180／GB:380

白蛇刃

周囲一掃系コンボ

通常の横斬りのあと、回転斬り風の縦斬り→斜め斬り→斜め斬りときて、最後(5段目)の斜め斬り×2回からの回転斬りで周囲の敵を一掃するコンボ。2段目以降の各段階に少しずつ無敵時間があるうえ、3段目で敵を浮かせ4段目の打撃で2.5倍ダメージを与えられるという特典もある。敵集団にうまく突入しよう

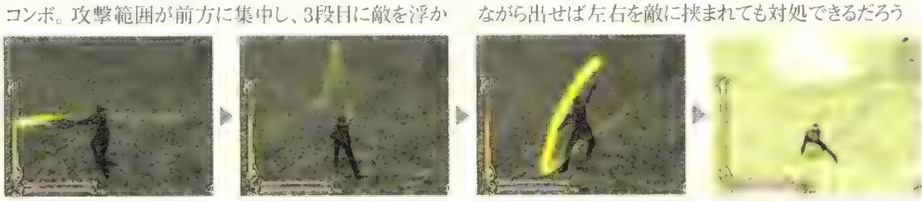


攻:100／GB:80　攻:100／GB:50　攻:100／GB:145　攻:90／GB:85　攻:80／GB:180

龍虎弾

直線一掃系コンボ

横斬り→縦斬り→斬り上げの後、4段目で回転斬り2回からの縦斬り＋正面に衝撃波発射となる遠距離攻撃コンボ。攻撃範囲が前方に集中し、3段目に敵を浮かせる効果もあるため、正面方向の敵はほぼ一掃可能。4段目に長めの無敵時間があるので、うまく方向を変えながら出せば左右を敵に挟まれても対処できるだろう

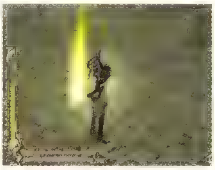


攻:100／GB:80　攻:100／GB:50　攻:120／GB:180　攻:180／GB:200

空中コンボ

敵を浮かせて兜割り

斬り上げて敵を浮かせた後は、空中で1回斬ってすぐ兜割りとなる短い空中コンボ。浮いた敵への2.5倍ダメージ効果は兜割り部分にしかなく、入力が遅くなり先に敵が落ちると与えるダメージがガクンと減る。ジャンプ後の入力は手早く行おう。成功すれば、最終的な兜割りのダメージが通常の3.5倍にもなる


攻:100/GB:180


攻:115/GB:100


攻:140/GB:185

舞姫の連撃

高速連撃型コンボ

杖を左手で振り上げ→横殴り→右手に持ち替え振り上げ→横殴りときて、最後に宙に浮いた杖が水平回転しながらマナの周囲を回るコンボ。4段目までの攻撃範囲は極端に狭く敵に包囲されると危ないが、5段目になれば全方位攻撃に加え吹き飛ばし効果と無敵時間もある。敵に包囲される前にコンボを始めよう


攻:100/GB:80


攻:100/GB:80


攻:100/GB:80


攻:100/GB:100


攻:140/GB:120

雷火の弾

直線一掃系コンボ

4段目までは舞姫の連撃と同じで、最後が回転斬り→杖を支えに前転→振り下ろし＋前方への衝撃波となる遠距離攻撃コンボ。杖コンボ共通の注意点だが、コマンド受付時間が短い(各モーションが速い)ので早めの入力が必要。このコンボの場合、■連打後に4段目の横殴り開始直前から▲を連打しておこう


攻:100/GB:80


攻:100/GB:80


攻:100/GB:80


攻:100/GB:100


攻:180/GB:125

逆風の刃

周囲一掃系コンボ

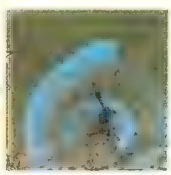
3段目までは舞姫の連撃と同じ。4段目でジャンプしながら回転させた杖をバトンのように投げ、5段目では投げた杖が逆立ちポーズのマナの周囲を回る曲芸的なコンボ。5段目には無敵時間と吹き飛ばし効果があり、攻撃範囲は舞姫の連撃の5段目より広い。コンボ終了後の隙がかなり短いのもポイントが高い点


攻:100/GB:80


攻:100/GB:80


攻:100/GB:80


攻:100/GB:70


攻:180/GB:150

追風の刃

周囲一掃系コンボ

最初の振り上げ後、爪先立ちで踊るような突き→前方ダッシュ攻撃→杖を回転させつつジャンプ→高速回転する杖がゆっくりターンするマナの周囲を2回巡るというコンボ。2、4、5段目に無敵時間があるが、3段目以降を敵集団に当てるつもりで狙うと安全だ。2段目の△の入力タイミングがかなり早いので注意



攻:100／GB:80　攻:80／GB:380　攻:100／GB:200　攻:100／GB:100　攻:260／GB:180

烈風撃

一撃大ダメージ系コンボ

2段目の突きまでは追風の刃と同じで、振り上げ攻撃(3段目)→兜割り(4段目)→杖を回転させつつ前方ジャンプ→地面に刺した杖を支点にマナが回転→前方ジャンプして兜割り(5段目)という前進距離が長い大ダメージコンボ。5段目の回転中に方向を調整し、最後の兜割りを狙った場所に当てられれば万全



攻:100／GB:80　攻:80／GB:380　攻:140／GB:150　攻:100／GB:100　攻:350／GB:250

空中コンボ

敵を浮かせて兜割り

空中では1発しか当てられず、浮いた敵に対して2.5倍ダメージとなるのは兜割り部分だけという、両手剣と同じタイプの空中コンボ。ただし、最後の兜割りの攻撃力補正値は全武器中最高の165%で、2.5倍の補正をかけると計4倍以上のダメージとなる。浮かせることができる敵には他のコンボより有効だ



攻:115／GB:80　攻:100／GB:100　攻:165／GB:200

白い舞踏

高速連撃型コンボ

柄の部分で振り上げ攻撃→斜め斬り→斜め斬り→下段を払い斬り→回転斬りというコンボ。3、5段目に少しだけ無敵時間があり、5段目は敵を吹き飛ばせるが、4段目までの左右に対する隙が致命的。敵に囲まれた場合は、うまく方向を調節しないと左右から攻撃を受ける。ただし前後の敵に対してはかなり強い

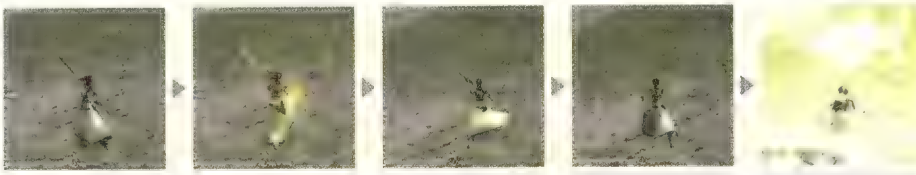


攻:100／GB:80　攻:100／GB:80　攻:100／GB:90　攻:100／GB:100　攻:115／GB:120

魂の光弾

直線一掃系コンボ

4段目までは白い舞踏と同じで、5段目に自分の左右で槍を縦に振り回し、最後に縦斬りと同時に前方へ衝撃波を放つ遠距離攻撃コンボ。3段目にしか無敵時間がなく、前方以外への攻撃範囲も狭いので、敵が近距離に迫っている時は使わないほうがいい。ただし例外として、狭い通路ではたいへん有効なコンボとなる

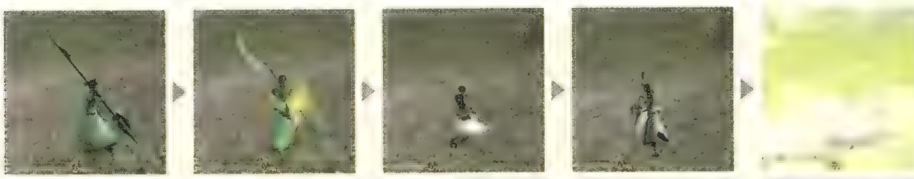


攻:100／GB:80　攻:100／GB:80　攻:100／GB:90　攻:100／GB:100　攻:200／GB:180

聖なる刃

周囲一掃系コンボ

3段目までは白い舞踏と同じ。4段目で柄を使った突きを出し、最後に縦方向に斬り上げ×2回→横回転斬りと同時に衝撃波を周囲に発する。3、4、5段目に短いが無敵時間があり、さらに4、5段目がヒットした敵はダウンするという高性能のコンボ。白い舞踏と同様、4段目まで左右の敵に弱いのが難点といえる

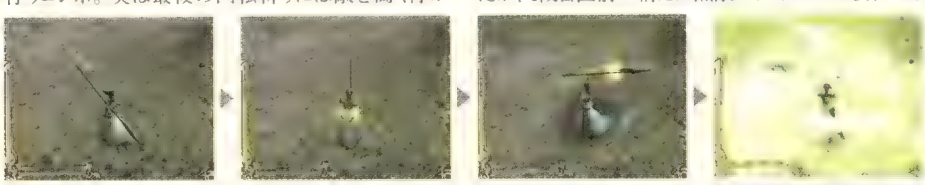


攻:100／GB:80　攻:100／GB:80　攻:100／GB:90　攻:100／GB:85　攻:155／GB:125

天聖の一撃

防御不可系コンボ

柄で振り上げ攻撃→縦斬りの後、3段目で槍を2回振り回して脇に構え、最後にGB値が高い回転斬りを行うコンボ。実は最後の回転斬りには敵を高く浮かせる効果があり、さらに先行入力でジャンプして空中コンボに連携が可能。大ダメージが期待できるコンボだが、4段目直前の構えは無敵ではないので要注意。

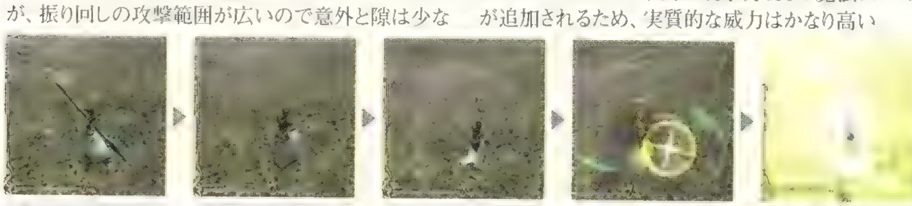


攻:100／GB:80　攻:80／GB:115　攻:100／GB:100　攻:145／GB:650

破邪斬り

一撃大ダメージ系コンボ

2段目までは天聖の一撃と同じで、その後、突き→振り回し→縦斬りとなる。無敵時間は5段目にしかないが、振り回しの攻撃範囲が広いので意外と隙は少ない。大ダメージコンボの割に5段目の攻撃力補正値が低いように思えるが、実は攻撃力430の魔法ダメージが追加されるため、実質的な威力はかなり高い



攻:100／GB:80　攻:80／GB:115　攻:125／GB:135　攻:60／GB:120　攻:95／GB:320

心の光弾

直線一掃系コンボ

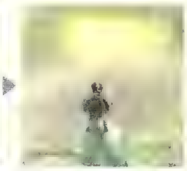
3段目までは破邪斬りと同じ動きで、さらに前進しながらの突きを出した後、縦斬りと同時に正面に衝撃波を放つ。5段目に無敵時間がある点で魂の光弾よりもやや優秀といえるが、2段目以降、正面以外の敵に攻撃がほぼ当たらないという弱点もある。狭い通路など、左右を挟まれない場所で使うようにしたい


攻:100／GB:80


攻:80／GB:115


攻:125／GB:135

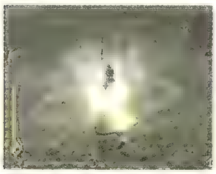

攻:160／GB:160


攻:240／GB:200

空中コンボ

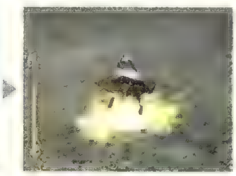
敵を浮かせて兜割り

両手剣や杖と違い、空中で2回まで斬りつけられる空中コンボ。ただし浮いた敵に対して2.5倍ダメージになるのは最後の兜割り部分だけなので、ダメージ面ではそれほど期待できないかもしれない。すでに説明したとおり、天翔の一撃からの連携技として使いこなせると、活用範囲が爆発的に広がるだろう


攻:90／GB:140


攻:80／GB:80


攻:80／GB:80


攻:115／GB:115

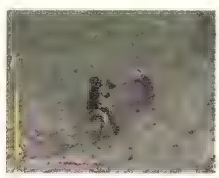
風雲嵐剛舞

高速連撃型コンボ

縦の振り回し(1段目)→縦の振り回し→縦斬り(2段目)→水平3回転斬り(3段目)→最後にもうひと振り回し(4段目)という切れ目がわかりにくいコンボ。■ボタン連打で簡単に出せるが、途中で他のコンボに派生させる場合、切れ目を把握しておくのが重要だ。なお、4段目には防御不可と吹き飛ばしの効果がある。


攻:100／GB:100


攻:120／GB:150

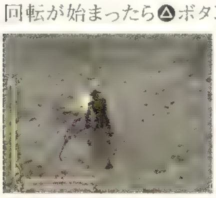

攻:50／GB:50

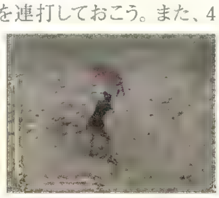

攻:125／GB:120

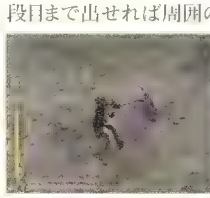
活殺破邪弾

直線一掃系コンボ

3段目までは風雲嵐剛舞と同じで、4段目に斧を地面に叩きつけると同時に正面に衝撃波を発する。水平回転が始まったら▲ボタンを連打しておこう。また、4段目の衝撃波を除いた直接打撃部分には、防御不可と吹き飛ばしの効果がある。無敵時間はないが、3段目まで出せれば周囲の敵を寄せつけずに済む


攻:100／GB:100


攻:120／GB:150

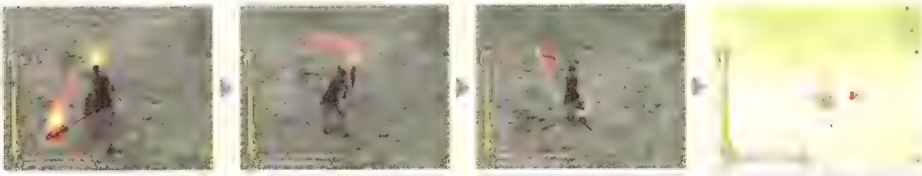

攻:50／GB:50


攻:185／GB:100

百列怒号刃

周囲一掃系コンボ

2段目までは風雲嵐剛舞と同じ。その後、前方ダッシュタックル→周囲に衝撃波(吹き飛ばし効果あり)を発する振り回しとなる広範囲コンボ。ダッシュ時にかなり移動するので、狙った場所に4段目を当てるには練習が必要。無敵時間は4段目にしかないが、3段目のダッシュが無敵攻撃中の敵にもヒットするため、使い勝手はいい。

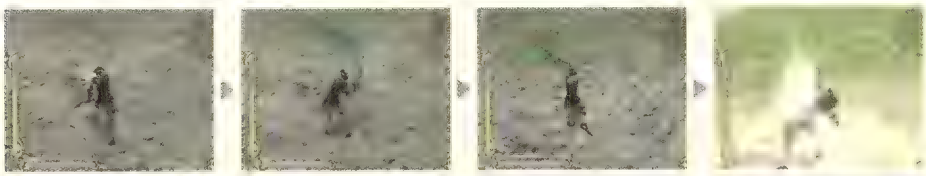


攻:50/GB:100　攻:120/GB:150　攻:60/GB:145　攻:250/GB:120

龍神烈火斬

一撃大ダメージ系コンボ

百列怒号刃とほとんど同じモーションで、4段目が叩きつけ攻撃になる点だけが違う大ダメージコンボ。4段目の攻撃力補正値は高いが、ヒット範囲が狭いため狙った場所に当てるのは非常に難しい。ダッシュ中は約45度程度しか進行方向を修正できないので、コンボ開始前から狙うポイントを定めて使うこと。

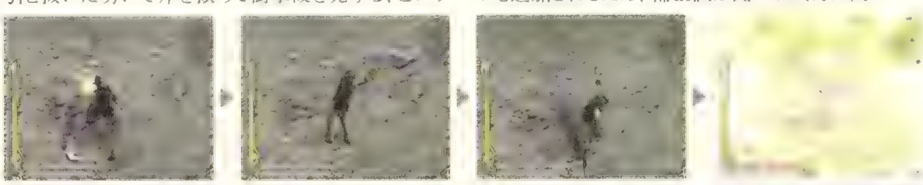


攻:50/GB:100　攻:120/GB:150　攻:60/GB:145　攻:550/GB:240

怒号百列刃

周囲一掃系コンボ

縦の振り回し→よろけつつ3回振り回し→思いっきり振りかぶった斧が背後の地面に刺さる→力いっぱい引き抜いた勢いで斧を振って衝撃波を発する、というコミカルな動きのコンボ。斧が刺さるあたりから無敵時間があり意外と隙は少ない。また4段目には魔法ダメージも追加されるため、補正値は低いが威力は高い

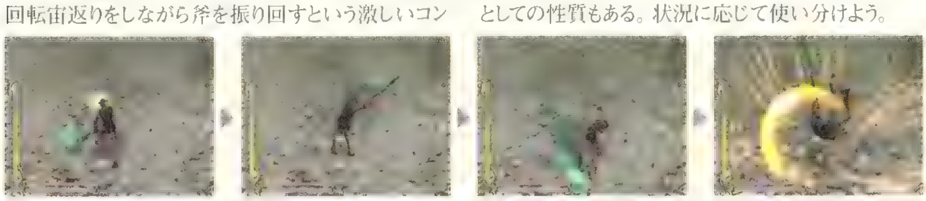


攻:50/GB:100　攻:50/GB:80　攻:100/GB:140　攻:50/GB:120

風烈天破撃

防御不可系コンボ

3段目までは怒号百列刃と同じく、斧が地面に刺さるコミカルな動きだが、最後は引き抜いた勢いで後方2回転宙返りをしながら斧を振り回すという激しいコンボ。最後の宙返り斬りは防御不可と吹き飛ばし効果を持ち、分類は防御不可系でありながら周囲一掃系としての性質もある。状況に応じて使い分けよう。



攻:50/GB:100　攻:50/GB:80　攻:100/GB:140　攻:145/GB:320

天破風烈撃

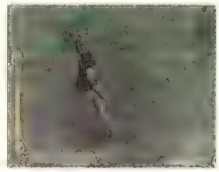
防御不可系コンボ

2段目までは怒号百列刃と同じで、その後、縦斬り→前方ダッシュタックルからの斬り上げ、となる防御不可系コンボ。4段目のダッシュ開始後に無敵時間があり、走り出せばかなり安全といえる。ただし他の類似コンボと同様、走っている最中の方向転換が難しいため、コンボ開始前に敵をよく狙っておくこと。


攻:50／GB:100


攻:50／GB:80


攻:120／GB:100


攻:100／GB:500

破邪活殺弾

直線一掃系コンボ

3段目まで天破風烈撃と同じで、4段目で斧を振り回しながら突進→停止してさらに振り回すというコンボ。直進一掃系コンボだが衝撃波が飛ぶわけではなく、本人が猛ダッシュしていくのが特徴。走る距離が長く多少の方向転換は可能なので、衝撃波よりも使いやすい。2段目以降、△ボタン連打で出せるのも長所だ


攻:50／GB:100


攻:50／GB:80


攻:120／GB:100


攻:160／GB:100

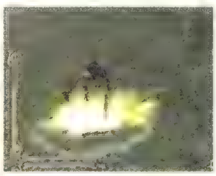
空中コンボ

敵を浮かせて兜割り

両手剣、杖と同じく、空中で斬れるのは1回のみ、2.5倍ダメージ効果も兜割り部分だけの空中コンボ。攻撃力補正値もやや低いため、補正値だけを見ると性能は悪い。斧は他の武器と比較して基本攻撃力が高く、通常の攻撃でも十分強いので、さほどメリットのない空中コンボを使う機会は少ないかもしれない


攻:100／GB:95


攻:110／GB:100

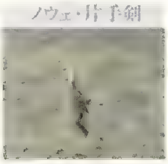

攻:140／GB:215

突き攻撃

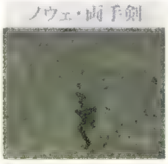
左スティック上＋△　全武器共通の突き攻撃

コンボではないが、突き攻撃についても解説しておこう。突きは普通の斬りより遠くに届き、さらに敵を遠くに吹き飛ばすため（片手剣と斧は除く）、敵との距離をあけたいときに有効。特にエリスの突きは、魔法のような衝撃波が飛んでいく遠距離攻撃で高性能。左スティック入力より一瞬早く△を押すのがコツだ。

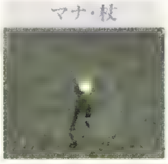
ノウェ・片手剣


攻:65／GB:35

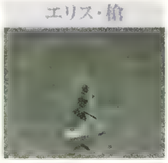
ノウェ・両手剣


攻:70／GB:25

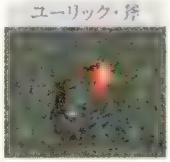
マナ・杖


攻:90／GB:80

エリス・槍


攻:90／GB:60

ユーリック・斧


攻:85／GB:115

魔法データ

キャラクターによっては、戦いの要ともなる数々の強力な魔法。
ここでは、その魔法の詳しいデータについて細かく解説していこう。

データの見方

イノセントアイ〜ウィングオブフェンネル

❶ イノセントアイ



魔法タイプ	術者中心❷・爆発／敵ダウン(遠)・ガード不可
対応武器	鷹羽根の槍 ❸
説明	全方位に効果のある爆発を起こす魔法。至近距離で敵に囲まれた際に有効❹高レベルでは追尾弾や回転弾も追加で発生する。

レベル	威力・弾数	効果範囲／射程・効果時間
1	竜巻:威力32×1	竜巻半径:7m
2	竜巻:威力42×2	竜巻半径:7m
3	竜巻:威力54×1／追尾弾:威力16×6発 ❺	竜巻半径:7m／追尾弾射程:約37m
4	竜巻:威力62×1／回転弾:威力21×10発	竜巻半径:7m／回転弾の出現時間:1.35秒

データ編

❶ 魔法名

その魔法の名前で、データの並びは五十音順になっている。ちなみに名前に含まれる単語で、その魔法のだいたいのタイプが判別可能である。例えば、ファングは地面を走って直進していくタイプ、テイルは空中を直進してから壁などの障害物に当たると反射するタイプ、といった具合だ。ただし、2種類以上の効果を持っていたり、レベルが上がると性能が変わる魔法も多いので、名前の分類だけでは不十分なことも多い。

❷ 魔法タイプ

その魔法のおおまかな性能を表わす。それぞれの意味は以下のとおり。

[術者中心] 術者の周囲、全方位に効果がある魔法。射程は短めなので、至近距離で敵に囲まれた時などに有効なタイプ。

[前方射出] 術者の向いている方向に弾を飛ばすタイプ。基本的にレベルが上がると弾数が増え、扇型に命中範囲が広がっていく。左右や後方の敵には無効なので注意。

[前方配置] 術者が向いている方向の、少し離れた位置に魔法の効果が及ぶタイプ。前方射出タイプより効果範囲は広いが、前方でも至近距離にいる敵には当たらないことがある。

[竜巻、直進弾、回転弾、追尾弾、落下弾、噴出、反射、衝撃波、魔法陣] それぞれ魔法の弾の飛び方、あるいは効果の見た目の形状を示す。

[ガード不可] 敵がガードした状態でも命中して効果がある魔法を示す。ただし魔法に反応してガードを固める敵はほぼ皆無といえる。

[敵ダウン] 喰らった敵がダウンする魔法を示す。また、遠くに吹き飛ばすものは(遠)、真上に飛ばすものは(上)に分けて記してある。

❸ 対応武器

その魔法を使用するために、装備しなくてはならない武器。魔法によっては、複数の武器に対応している場合もある。なお「ソニックバースト」に関しては、対応武器の数が非常に多い(片手剣と両手剣の大半)ため、代表的なもののみを記した。

❹ 説明

その魔法の効果に関する簡潔な説明。使用のコツがあれば、それも記している。

❺ 魔法データ

その魔法のレベルアップに関する情報をまとめたもの。一部の魔法は、レベルアップに伴って威力が上がるだけでなく、性能が大きく変わるので注意してほしい。各項目の意味は以下のとおり。

[レベル] その魔法のレベル。

[威力・弾数] そのレベルでの魔法の攻撃力と発射される弾の数。2種類以上の弾が発射される場合は、「／」で区切って記している。

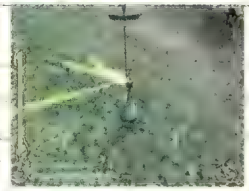
[射程] 前方放射タイプの魔法の場合は射程距離、前方配置タイプの場合は魔法効果が出現する位置(範囲)を示している。

[効果範囲] 竜巻や爆発するタイプの魔法の、1発ずつの効果範囲を示す。

[効果時間] 術者中心の回転弾や竜巻タイプの魔法の効果が続く時間。基本的に効果時間中は術者も動けないが、なかには回転弾が回っている間も自由に移動ができる魔法もある。

[回転半径] 魔法が回転して広がっていくタイプの場合、どれくらいの距離にまで広がるかを示す。

イノセントアイ



魔法タイプ	術者中心・爆発／敵ダウン(遠)・ガード不可
対応武器	鷹羽根の槍
説明	全方位に効果のある爆発を起こす魔法。至近距離で敵に囲まれた際に有効。高レベルでは追尾弾や回転弾も追加で発生する。

レベル	威力・弾数	効果範囲／射程・効果時間
1	竜巻：威力32×1	竜巻半径：7m
2	竜巻：威力42×2	竜巻半径：7m
3	竜巻：威力54×1／追尾弾：威力16×6発	竜巻半径：7m／追尾弾射程：約37m
4	竜巻：威力62×1／回転弾：威力21×10発	竜巻半径：7m／回転弾の出現時間：1.35秒

ヴァルキュリアネイル



魔法タイプ	前方射出・曲線軌道／敵ダウン(遠)
対応武器	ノウェの長剣、エリスの槍
説明	ブーメラン軌道を描く魔法弾を射出する。コンボ開始前の牽制に便利。レベル4では戻ってきた弾が回転弾となる。

レベル	威力・弾数	射程／効果時間
1	ブーメラン弾：威力24×1発	射程：約21m
2	ブーメラン弾：威力28×2発	射程：約39m
3	ブーメラン弾：威力36×4発	射程：約36m
4	ブーメラン弾：威力28×16発／回転弾：威力17×16発	射程：約37m／回転弾の出現時間：1秒

ウィングオブサラマンダー



魔法タイプ	前方射出・直進弾／敵ダウン(遠)
対応武器	焔の簧、赤の旋風
説明	分類は直進弾だが弾が蛇行するため広範囲の敵を巻き込む。またレベル4では最初に爆発が起こり全方向の敵を一掃可能

レベル	威力・弾数	射程／効果範囲
1	蛇行する火炎：威力40×1本	射程：約36m
2	蛇行する火炎：威力55×2本	射程：約33m
3	蛇行する火炎：威力68×3本	射程：約33m
4	蛇行する火炎：威力70×8本／着弾点の爆発：威力60	射程：約37m／爆発半径：14m

ウィングオブフェンネル



魔法タイプ	前方射出・直進弾／ガード不可
対応武器	ハンチの槍
説明	正面の狭い範囲にしか効果がないのでよく狙う必要あり。ただしレベル4では追尾弾となり広範囲に有効となる。

レベル	威力・弾数	射程
1	魔法弾：威力45×1発	約20m
2	魔法弾：威力48×3発	約20m
3	魔法弾：威力52×5発	約21m
4	追尾弾：威力32×25発	約21m(弾が直進した場合)

ヴォルタイクフィーラー



魔法タイプ	術者中心・回転弾／敵ダウン（遠）・ガード不可
対応武器	封刃・破天の鳴弦
説明	魔法弾が周囲を回転し敵を吹き飛ばし、レベル4ではさらに天から落ちる魔法弾も出現。周囲の敵を一掃するのに有効

レベル	威力・弾数	効果時間／効果範囲
1	回転弾：威力18×1発	回転弾の出現時間：1秒／回転半径：最大80m
2	回転弾：威力25×2発	回転弾の出現時間：2秒／回転半径：最大80m
3	回転弾：威力35×4発	回転弾の出現時間：2秒／回転半径：最大95m
4	回転弾：威力42×6発／落下弾：威力60×3発	回転弾の出現時間：2秒／回転半径：最大95m

ヴォルテックスブラッド



魔法タイプ	前方配置・魔法陣／敵ダウン（遠）
対応武器	痩躯の魔術師
説明	攻撃力がある魔法陣を術者の前方に配置する魔法。射程は長くない。なお、左右と後方の敵も多少は吹き飛ばせる。

レベル	威力・弾数	射程
1	魔法陣：威力28×1	魔法陣の出現位置：前方1m
2	魔法陣：威力35×2	魔法陣の出現位置：前方4m以内
3	魔法陣：威力38×3	魔法陣の出現位置：前方5m以内
4	魔法陣：威力45×4／追尾弾：威力18×4	魔法陣の出現位置：前方5.5m以内／追尾弾の射程：約39m

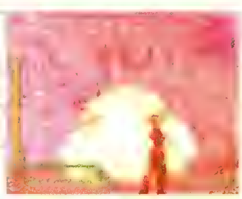
エレメンタルホーン



魔法タイプ	術者中心・回転弾／敵ダウン（上）・ガード不可（レベル3以上）
対応武器	皇帝の槍
説明	術者の周囲を光弾が飛び回り、移動してもついてくる。発動の瞬間、敵を吹き飛ばす効果もある（ダメージなし）。

レベル	威力・弾数	効果時間／効果範囲
1	回転弾：威力16×1発	回転弾の出現時間：4秒／回転半径：最大25m
2	回転弾：威力24×2発	回転弾の出現時間：4秒／回転半径：最大34m
3	回転弾：威力32×5発	回転弾の出現時間：4秒／回転半径：最大50m
4	回転弾：威力34×3発／軌道上で数回爆発：威力32	回転弾の出現時間：4秒／回転半径：最大100m

ギガンテスウィング



魔法タイプ	前方射出・直進弾／敵ダウン（遠）
対応武器	斉天の赤杖
説明	巨大な火球がゆっくり飛んでいき正面の敵をなぎ倒す。レベル2とレベル3では追尾弾が、レベル4では落下弾が追加される。

レベル	威力・弾数	効果範囲／射程
1	直進弾：威力38×1発	直進弾の射程：約44m
2	直進弾：威力47×1発／追尾弾：威力12×5発	直進弾の射程：約44m／追尾弾射程：75m
3	直進弾：威力68×1発／追尾弾：威力16×5発	直進弾の射程：約44m／追尾弾射程：75m
4	直進弾（大）：威力96×1発、落下弾：威力20×4発	直進弾の射程：約44m／落下弾の爆発半径：2.2m

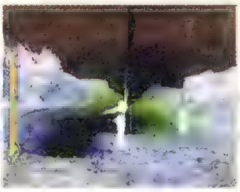
クロウオブフレア



魔法タイプ	前方配置・落下弾／敵ダウン(遠)
対応武器	不死鳥の囀り
説明	術者から離れた前方に複数の火炎弾が落ちる魔法。至近距離の敵に対してはダメージなしの吹き飛ばし効果がある。

レベル	威力・弾数	射程／効果範囲
1	落下弾：威力46×2発	落下位置：前方5m以内／爆発半径：7.5m
2	落下弾：威力60×3発	落下位置：前方7m以内／爆発半径：7.5m
3	落下弾：威力84×5発	落下位置：前方7.5m以内／爆発半径：7.5m
4	落下弾：威力126×9発	落下位置：前方9.9m以内／爆発半径：7.5m

サンダークロウ



魔法タイプ	前方配置・落下弾／敵ダウン(遠)
対応武器	人斬りの断末魔、賢者の意志
説明	何本もの落雷が術者の前方に落ちる魔法。レベル4になると、さらに回転弾が数発放たれ、至近距離の敵も一掃できる

レベル	威力・弾数	射程／効果時間
1	落雷：威力51×3発	落雷位置：前方5m以内
2	落雷：威力57×5発	落雷位置：前方5m以内
3	落雷：威力70×7発	落雷位置：前方6.5m以内
4	落雷：威力81×10発　回転弾：威力42×10発	落雷位置：前方10m以内　回転弾の出現時間：1.2秒

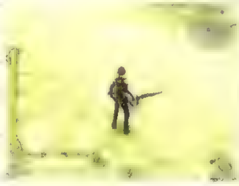
スカーレットウィング



魔法タイプ	前方(斜め上方)射出・曲線軌道／敵ダウン(遠・レベル4のみ)
対応武器	知識の杖
説明	斜め上方に飛ぶ火炎弾を撃つ強力な魔法。軌道の性質上、正面～右前方の方向にいる近距離の敵にのみヒットする

レベル	威力・弾数	射程
1	火炎弾：威力24×1発	射程：約66m
2	火炎弾：威力36×2発	射程：約66m
3	火炎弾：威力48×3発　落下弾：威力35×3発	射程：約66m
4	火炎弾：威力62×5発　落下弾：威力50×5発	射程：約76m

ソニックバースト



魔法タイプ	術者の能力アップ
対応武器	ノウェの剣、古の覇王、破剣・封天の韻律、解放の剣など、計18種
説明	術者が一定時間無敵状態となり、武器の攻撃力と攻撃範囲が増え、最後は周囲の敵を吹き飛ばす(ダメージなし)。

レベル	威力	効果時間
1	武器の攻撃力×1.1	1.7秒間
2	武器の攻撃力×1.25	3.8秒間
3	武器の攻撃力×1.4	6.2秒間
4	武器の攻撃力×1.55	8.9秒間／効果時間中、敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通する

ソニックブロー



魔法タイプ	前方放射・衝撃波／敵ダウン(遠)
対応武器	拷問部屋の肉塊、没落した王家の剣、領主の狩猟刀、結束の剣、テポルホホル、連合軍兵士の剣
説明	前方扇型の範囲に衝撃波を発する。衝撃波の範囲外の左右や後方にいる敵も、ノーダメージだがダウンさせられる。

レベル	威力	射程／効果範囲
1	衝撃波：威力12	射程：約6.6m／効果範囲：角度82度の扇型
2	衝撃波：威力16	射程：約7.6m／効果範囲：角度112度の扇型
3	衝撃波：威力20	射程：約8m／効果範囲：角度126度の扇型
4	衝撃波：威力28	射程：約9.4m／効果範囲：角度154度の扇型

ディバインブラッド



魔法タイプ	前方配置・噴出／敵ダウン(上)
対応武器	マナの杖
説明	前方に複数の氷塊を出現させる。射程はやや短いが威力は高い。まれに至近距離の敵を討ちもらすので注意。

レベル	威力・弾数	射程
1	氷塊：威力35×1個	0m(ほぼ目の前)
2	氷塊：威力43×2個	前方3m以内
3	氷塊：威力50×4個	前方6.3m以内
4	氷塊(大)：威力53×6個／氷塊(小)：威力12×12個	前方7m以内

テイルオブエンヴィー



魔法タイプ	前方射出・直進弾・反射／ガード不可
対応武器	封槍・破天の円舞
説明	壁で反射する氷の槍を何本も撃つ。レベル1、2では前方扇型に発射されるが、レベル3、4では全方位へ乱れ撃ちとなる。

レベル	威力・弾数	射出方向／射程
1	反射弾：威力36×3本	前方(扇型)／約140m
2	反射弾：威力48×6本	前方(扇型)／約100m
3	反射弾：威力54×17本	全方向／約95m
4	反射弾：威力74×15本／追尾弾：威力25×2本	全方向／約100m

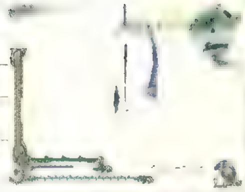
テイルオブセイレーン



魔法タイプ	前方射出・直進弾・反射／敵ダウン(遠)
対応武器	北海の歌姫
説明	壁で反射する巨大な水球を飛ばす。水球は一定距離を進むと破裂する。レベル4では下から吹き上がる水泡も追加出現。

レベル	威力・弾数	射程
1	水球弾(直進)：威力28×1発	約18m
2	水球弾(直進)：威力57×2発	約20m
3	水球弾(直進)：威力45×3発	約40m
4	水球弾(直進)：威力50×2発／水泡(下から上)：威力24×計16発	約21m

デッドリーファング



魔法タイプ	前方射出・直進弾／ガード不可
対応武器	死の舞踏、ユーリックの斧、封斧・破天の鼓動
説明	レベル3まではただの直進型魔法だが、レベル4では全方位に弾を撃ち、さらにそれぞれ放射状に分裂する広範囲魔法となる。

レベル	威力・弾数	射出方向／射程
1	衝撃波：威力36×1本	正面のみ／射程：約35m
2	衝撃波：威力42×2本	正面のみ／射程：約48m
3	衝撃波：威力50×4本	正面扇型（角度24度）／射程：約44m
4	衝撃波：威力75×6本／分裂衝撃波：威力75×各5本	全方位／衝撃波射程：約50m、分裂衝撃波射程：約40m

トルネードアイ



魔法タイプ	術者中心・竜巻／敵ダウン（上）
対応武器	夢桜
説明	術者を中心に竜巻が巻き起こる。竜巻の発生中は、浮いている敵に多段ヒットする。竜巻の出現位置は下表参照。

レベル	威力・弾数	発生位置、射程
1	竜巻：威力32×1本	術者のいる場所
2	竜巻：威力40×2本	術者の正面と真後ろ
3	竜巻：威力46×3本	術者の正面、左後方、右後方
4	竜巻：威力60×6本	術者の正面と後方、8m以内の範囲に3本ずつ

バーミリオンセル



魔法タイプ	前方射出・直進弾→追尾弾／直進弾＝敵ダウン（上）・追尾弾＝ガード不可
対応武器	封印騎士団の呪杖、ザンポの斧
説明	正面（レベル2以上は扇型の範囲）に飛んでいった火炎弾が、追尾弾に変化して戻ってくる。遠距離の敵に有効。

レベル	威力・弾数	射程
1	火炎弾：威力30×1発／追尾弾：威力12×1発	火炎弾射程：約44m／追尾弾射程：約57m
2	火炎弾：威力45×2発／追尾弾：威力10×各1発（計2発）	火炎弾射程：約44m／追尾弾射程：約46m
3	火炎弾：威力60×3発／追尾弾：威力13×各1発（計3発）	火炎弾射程：約44m／追尾弾射程：約45m
4	火炎弾：威力85×4発／追尾弾：威力15×各2発（計8発）	火炎弾射程：約44m／追尾弾射程：約30m

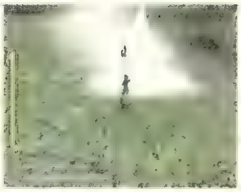
ファフニールウィング



魔法タイプ	前方射出・直進弾／ガード不可
対応武器	勇者のナイフ
説明	直進する光弾を発射する。威力は高いが敵がダウンしないので武器での追い討ちが重要。レベル4では落下弾も追加。

レベル	威力・弾数	射程
1	光弾：威力62×1発	約24m
2	光弾：威力68×3発	約33m
3	光弾：威力74×5発	約35m
4	光弾：威力86×3発／落下弾：威力96×3発	光弾射程：約33m／落下位置：前方8m以内

ファングオブサーペント



魔法タイプ	前方配置・噴出／敵ダウン（上）・ガード不可
対応武器	霞切り
説明	前方の比較的近距離内に冷気の柱が噴き上がる。レベル4では術者の背後にも冷気が噴き出るため安全度がやや高くなる。

レベル	威力・弾数	発生位置
1	氷柱：威力46×1本	前方2m地点
2	氷柱：威力50×3本	前方3.6m以内の範囲
3	氷柱：威力60×5本	前方4m以内の範囲
4	氷柱：威力70×10本	前方5m以内の範囲

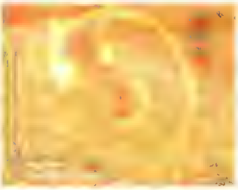
ファングオブシヴァ



魔法タイプ	前方射出・直進弾／ガード不可
対応武器	イウヴァルトの長剣、背理の鎌
説明	冷気弾が地面をはって前方に飛ぶ魔法。敵がダウンしないため、武器での追撃は不可欠。左右と後方の隙も大きい。

レベル	威力・弾数	射程
1	氷弾：威力32×1発	約16m
2	氷弾：威力42×2発	約16m
3	氷弾：威力54×3発	約16m
4	氷弾：威力68×5発	約17m

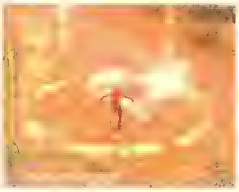
フィーラーオブセラフィー



魔法タイプ	術者中心・回転弾／敵ダウン（遠）
対応武器	血族の紋章
説明	光弾が渦を描いて（レベル4では軌道が変化）術者のまわりを飛ぶ。光弾出現中に自由に動ける時間は少ない。

レベル	威力・弾数	効果範囲
1	回転弾：威力20×1発	回転半径：最大40m
2	回転弾：威力30×2発	回転半径：最大40m
3	回転弾：威力40×3発	回転半径：最大40m
4	回転弾：威力64×6発	回転半径：最大55m

フィーラーオブリング



魔法タイプ	術者中心・回転弾／敵ダウン（遠）・ガード不可
対応武器	封剣・破天の旋律
説明	魔力のリングが出現して術者の周囲を回る。リング出現中も移動可能なので、敵の包囲を突破するのに有効な魔法

レベル	威力・弾数	効果時間／効果範囲
1	魔力のリング：威力14×1本	リングの出現時間・直径：4秒・15m
2	魔力のリング：威力20×2本	リングの出現時間・直径：4秒・15m
3	魔力のリング：威力25×1本／落雷：威力55×5発	リングの出現時間・直径：4秒・15m／落雷位置：術者の周囲9m地点
4	魔力のリング：威力28×1本／噴出弾：威力78×2発	リングの出現時間・直径：4秒・15m／噴出位置：術者の前方9m地点

フリージングクロウ



魔法タイプ	前方配置・落下弾／ガード不可
対応武器	封杖・破天の詠歌
説明	術者の前方に氷塊を落とす。発動時に周囲の敵を吹き飛ばし(ダメージなし)、効果範囲も大きいので使い勝手がいい。

レベル	威力・弾数	効果範囲
1	氷弾：威力46×1発	落下地点：前方1m地点
2	氷弾：威力58×3発	落下地点：前方4.5m以内の範囲
3	氷弾：威力76×5発	落下地点：前方6.5m以内の範囲
4	氷弾：威力86×12発	落下地点：前方8.5m以内の範囲

ブリンディングテイル



魔法タイプ	前方射出・直進弾・反射／敵ダウン(遠)
対応武器	オローの剣・真
説明	レベル1と2では反射弾を水平方向に発射するが、レベル3以降は上下にも弾が飛ぶため、狭い通路では乱反射して威力倍増

レベル	威力・弾数	射程／射出方向
1	反射弾：威力12×3本	約73m／前方
2	反射弾：威力20×6本	約81m／前方
3	反射弾：威力24×13本	約72m／前方上向き
4	反射弾：威力28×13本／分裂弾：威力30×各2本	約72m／前方上向き(反射時に2本に分裂)

ブレイジングファング



魔法タイプ	前方射出・直進弾／敵ダウン(遠)
対応武器	カイムの剣
説明	直進する火炎弾を発射する。射程はやや短め、かつ発射方向が前方のみなので、各方向で討ちもらした敵に注意

レベル	威力・弾数	射程
1	火炎弾：威力24×1発	約18m
2	火炎弾：威力38×3発	約20m
3	火炎弾：威力50×4発	約20m
4	火炎弾：威力64×5発	約23m

ボイスオブアウドムラ



魔法タイプ	前方射出・追尾弾／敵ダウン(遠)・ガード不可
対応武器	戒めの塔
説明	前方の狭い範囲に追尾弾を発射する。レベル4では同時に多数の回転弾も出るが、追尾弾の追尾性能がやや低くなる。

レベル	威力・弾数	射程
1	追尾弾：威力24×1発	約46m
2	追尾弾：威力36×3発	約46m
3	追尾弾：威力48×5発	約46m
4	追尾弾：威力65×5発／回転弾：威力18×15発	約42m／回転弾の出現時間：1.8秒間

ボイスオブイオ



魔法タイプ	前方射出・追尾弾／敵ダウン(遠)・ガード不可
対応武器	銀の鳳蝶、ヤハの杖、王位簒奪者の槍
説明	前方に追尾弾を発射する。追尾性能は高め。レベル4では追尾弾の軌道に沿って雷が落ちるため、さらに威力が高まる。

レベル	威力・弾数	射程
1	追尾弾：威力30×1発	約33m
2	追尾弾：威力36×3発	約33m
3	追尾弾：威力44×5発	約33m
4	追尾弾：威力50×5発／落雷：威力36×5本	約33m／落雷の位置は追尾弾の軌道上のどこか

ボイスオブエレメント



魔法タイプ	前方射出・追尾弾／敵ダウン(遠)
対応武器	聖石の杖
説明	前方に追尾弾を発射する。低レベル時は弾がすぐ消えて使いにくいが、レベル4では射程がグンと伸びて強力になる。

レベル	威力・弾数	射程
1	追尾弾：威力28×1発	約18m
2	追尾弾：威力38×2発	約53m
3	追尾弾：威力50×3発	約89m
4	追尾弾：威力64×5発	約170m

ボイスオブギルティ



魔法タイプ	前方射出・追尾弾／敵ダウン(遠)
対応武器	処刑台の記憶、悲しみの棘
説明	壁や床を貫通する追尾弾を撃つ。追尾性能は高め。レベル4では前方上空から弾が発射され術者周辺の敵を一掃しやすい。

レベル	威力・弾数	射程
1	追尾弾：威力20×1発	約45m
2	追尾弾：威力36×3発	約54m
3	追尾弾：威力46×5発	約51m
4	直進弾：威力0→追尾弾：威力39×8発	直進弾停止位置：前方12m、上空5m／追尾弾射程：約44m

ホーンオブカオス



魔法タイプ	術者中心・回転弾／敵ダウン(遠)・ガード不可
対応武器	深い闇
説明	回転弾は同時に1個ずつ出現し、新たな弾の出現時には周囲の敵を吹き飛ばせる。レベル4では追尾弾も同時に発射。

レベル	威力・弾数	効果時間／射程
1	回転弾：威力20×1発	回転弾出現時間：3秒(硬直時間：0.65秒)
2	回転弾：威力28×2発	回転弾出現時間：6秒(硬直時間：0.7秒)
3	回転弾：威力40×3発	回転弾出現時間：9秒(硬直時間：0.85秒)
4	回転弾：威力56×2発／追尾弾：威力26×4発	回転弾出現時間：6秒(硬直時間：0.4秒)／追尾弾射程：約49m

ホーンオブジャスティス



魔法タイプ	術者中心・回転弾
対応武器	オローの剣・獅子
説明	レベル1〜3では回転弾出現中2〜4秒ほど自由に術者が動ける。レベル4では動ける時間が少ない代わりに追尾弾が追加

レベル	威力・弾数	効果範囲／射程
1	回転弾：威力10×1発	弾は術者に重なり出現
2	回転弾：威力14×2発	回転半径：約9m
3	回転弾：威力30×4発	回転半径：約10m
4	回転弾：威力50×7発　追尾弾：威力8×7発	回転半径：約12m／追尾弾射程：約42m

ホーンオブナイトメア



魔法タイプ	前方射出・竜巻／敵ダウン(上)
対応武器	折れた鉄塊、不浄なる斧
説明	基本は敵を浮かせる竜巻だが、レベルが上がると竜巻が移動し多くの敵を巻き込める。レベル4では回転弾も追加される。

レベル	威力・弾数	効果範囲
1	竜巻：威力28×1本	竜巻出現位置：術者の位置
2	竜巻：威力36×2本	竜巻出現位置：前方3.5mの位置
3	竜巻：威力44×3本	竜巻出現位置：前方1.5mに出現後前進／射程：約14m
4	竜巻：威力50×3本／回転弾：威力30×3発	竜巻出現位置：前方1.5mに出現後前進／射程：約14m

アイテムデータ

『ドラッグオンドラグーン2』に登場するアイテムには、体力や魔力の回復薬とパラメータを上昇させる効果などのある装飾品がある。ここでそのすべてを紹介していこう。

データの見方

①アイテム名	②価格	③入手場所	④効果
回復の丸薬	120	石の村、砂の村	操作しているキャラクターの体力を、50ポイント回復させる

① アイテム名

そのアイテムの名称。名前の頭にあるマークは、ゲーム中に表示されるアイコンである。大ざっぱに分けると、緑色は体力回復アイテム、赤色は魔力回復アイテム、紫色はリングやピアス、オーブなどの装飾品となっている

② 価格

そのアイテムの価格。手元のアイテムを店で買い取ってくれることはないので、売値のみを記した

③ 入手場所

そのアイテムを入手できる場所。原則的に各地の武器屋で買うことができるので、その村や街の名を記している。ただし、ゲームの進行度によって行ける街と行けない街が出てくる。また同じ店でも、進行度によって販売されるアイテムが増えることもあるので注意。なおゲーム2周目以降は、すべての武器屋に最初から行けるし（ミッション進行中のエリアにある武器屋は除く）、アイテムも増えた状態で買い物ができる

④ 効果

そのアイテムを戦闘中に使った場合の効果、または武装設定画面で装備した場合の効果を示す。装飾品関係においては、武器、魔法、飛び道具のいずれであるかによって効果が変わることに注意。またレグナの攻撃は、ファイヤーボールと特殊ブレスが魔法攻撃、DOD攻撃は武器攻撃となる。

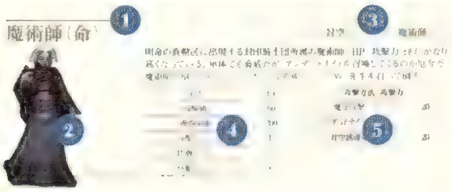
アイテム名	価格	入手場所	効果
回復の丸薬	120	石の村、砂の村	操作しているキャラクターの体力を、50ポイント回復させる
快調の小瓶	600	石の村、砂の村、塔の村	操作しているキャラクターの体力を、120ポイント回復させる
完治の結晶	1800	塔の村、果ての僻村	操作しているキャラクターの体力を、最大値にまで回復させる
気付けの丸薬	40	石の村、砂の村	操作しているキャラクターの魔力を、25MP回復させる
休息の小瓶	200	石の村	操作しているキャラクターの魔力を、50MP回復させる
気力の結晶	600	石の村、果ての僻村	操作しているキャラクターの魔力を、最大値にまで回復させる
薫風の丸薬	280	石の村	操作しているキャラクターの体力を50ポイント、さらに魔力を25MP、同時に回復させる
屈強の小瓶	1200	砂の村	操作しているキャラクターの体力を120ポイント、さらに魔力を50MP、同時に回復させる
久遠の結晶	3000	塔の村	操作しているキャラクターの体力と魔力を、同時に最大値にまで回復させる

アイテム名	価格	入手場所	効果
絢爛の結晶	10000	果ての僻村	操作しているキャラクターと待機中の仲間およびドラゴンの体力と魔力を、同時に最大値にまで回復させる
オールドピアス	(非売品)	初期装備	装備していると、敵の通常武器によるダメージを1%減少させる
マジックリング	900	石の村	装備していると、キャラクターの魔法攻撃の威力が10%上昇する
マジックリング＋1	6800	石の村	装備していると、キャラクターの魔法攻撃の威力が25%上昇する
マジックリング＋2	22500	塔の村	装備していると、キャラクターの魔法攻撃の威力が40%上昇する
パワーリング	1800	砂の村	装備していると、キャラクターの武器による攻撃の威力が10%上昇する
パワーリング＋1	18500	砂の村	装備していると、キャラクターの武器による攻撃の威力が20%上昇する
ガードピアス	1250	石の村	装備していると、敵の通常武器によるダメージを10%減少させる
ガードピアス＋1	7500	砂の村	装備していると、敵の通常武器によるダメージを25%減少させる
プロテクトピアス	17250	塔の村	装備していると、敵の通常武器と魔法攻撃および飛び道具によるダメージを15%減少させる
シェルピアス	3250	砂の村	装備していると、敵の魔法および飛び道具によるダメージを20%減少させる
シェルピアス＋1	9750	果ての僻村	装備していると、敵の魔法および飛び道具によるダメージを40%減少させる
グロ[illegible]オーブ	128000	塔の村	装備していると、敵を倒した時に取得できる経験値が、通常より30%上昇する
マインドオーブ	64000	果ての僻村	装備していると、魔法詠唱で消費する魔力が通常の半分になる。ただし、ドラゴンオーバードライブには適用されない
ライフオーブ	48000	果ての僻村	装備していると、8秒ごとに1ポイントの割合で、体力が少しずつ回復していく
ナイトノウェオーブ	(非売品)	クリアボーナス	装備していると、騎士団衣装の姿のノウェを操作できるようになる
スーパーノウェオーブ	(非売品)	クリアボーナス	装備していると、真人類姿のノウェを操作できるようになる
ホーリーエリスオーブ	(非売品)	クリアボーナス	装備していると、女神の衣装姿のエリスを操作できるようになる
マスクレスオーブ	(非売品)	クリアボーナス	装備していると、仮面を取り素顔になったユーリックを操作できるようになる
ナイスガイオーブ	(非売品)	クリアボーナス	装備していると、武器屋の店員姿となったユーリックを操作できるようになる

地上敵データ

ここからは、地上戦で戦うことになる敵のデータを紹介していこう
各データの見方については、以下の解説を参照のこと。

データの見方



① 名称

② 敵グラフィック

③ アイコンと属性

対空 アイコンがついているものは、低空を飛ぶレグナに対し攻撃を仕掛けてくる。また、地上の敵は 人型 、 魔術師 、 魔物 、 アンデッド のいずれかの属性を持つ。この属性により、キャラクターに対する有利不利が変化する（P50参照）。ただし、まれに無属性のものもいる。

④ 基本データ

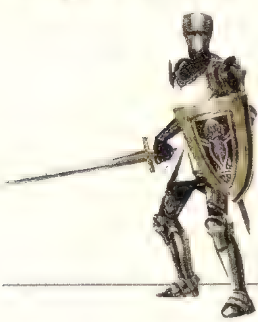
地上の敵の基本パラメータ。詳細は以下の通り。
［HP］敵の体力。
［**経験値**］倒すことで得られる経験値。
［**獲得金額**］敵は倒した際、お金を落とすことがあるが、その時に得られる金額。
［**攻撃／防御／移動レベル**］その敵の総合的な攻撃、防御、移動能力を、A～Eの5段階で評価したもの。Aがもっとも優れている。

⑤ 攻撃方法・攻撃力

その敵が攻撃を仕掛けてくる方法と攻撃力。

一般兵士（無）

人型



一般兵士は、封印騎士団に所属する兵の中でも、もっとも基本的な能力を持っている。さらにその中においても基本形となるのがこのタイプで、HPも攻撃力も低く、特徴もない。ときどきコンボや突きをからめてくるが、手ごわいというほどではない。

HP	140
経験値	12
獲得金額	10
攻撃レベル	E
防御レベル	D
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	8～12
突き	15
コンボ時の突き	15

一般兵士（水）

人型



神水の直轄区防衛の任に就いている一般兵士。（無）タイプよりはややHPや攻撃力が高いといった程度で、それ以外には特に違いはない。コンボ、突きなどの攻撃パターンも（無）タイプとほぼ同じ。しかし囲まれると少々危険だ。

HP	154
経験値	15
獲得金額	10
攻撃レベル	D
防御レベル	C
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	10～15
突き	18
コンボ時の突き	18

一般兵士(光)

人型



宝光の直轄区を防衛する、封印騎士団の一般兵士。(無)タイプと比べるとHPが2倍以上あり、気の抜けない相手となっている。攻撃パターンは変わらないが、とにかく四方から囲むように攻め寄せてくるので、気を抜かずに戦いたい

HP	322
経験値	18
獲得金額	20
攻撃レベル	C
防御レベル	C
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	13〜20
突き	24
コンボ時の突き	24

一般兵士(炎)

— 人型



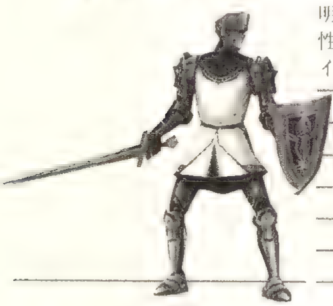
気炎の直轄区に所属している封印騎士団の一般兵士。一般兵士としては最もHPが高く、攻撃力も高い部類に属する。攻撃パターン自体は(無)タイプと同じだが、倒しにくく、反撃も喰らいやすいため、一般兵士の中では危険な存在となる。

HP	506
経験値	24
獲得金額	10
攻撃レベル	C
防御レベル	C
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	13〜20
突き	24
コンボ時の突き	24

一般兵士(命)

— 人型



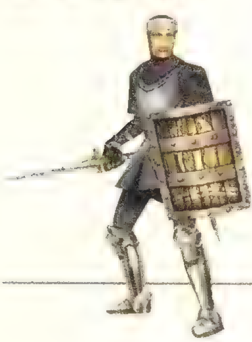
明命の直轄区に所属し、防衛の任にあたる一般兵士。一般兵士としては炎属性タイプに次いでHPが高く、攻撃力はもっとも高い。チュートリアルにもこのタイプが登場するが、そこではHPが半分、攻撃力も6割程度に抑えられている

HP	476
経験値	26
獲得金額	30
攻撃レベル	C
防御レベル	C
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	16〜24
突き	30
コンボ時の突き	30

遊撃兵(無)

— 人型



封印騎士団に属する兵士の中ではもっともHPが少なく、攻撃力も低いタイフ通常攻撃の他に、突き、コンボ突きなどを使ってくることがあるが、囲まれないようにして戦えば特に問題はない。あまり防御もしてこないため、簡単に倒せる

HP	40
経験値	3
獲得金額	10
攻撃レベル	E
防御レベル	D
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	7〜10
突き	12
コンボ時の突き	12

遊撃兵(水)

人型



神水の直轄区に所属している遊撃兵。HPは(無)タイプの3倍近くあるのだが、元が低いので強くなったという印象はない。攻撃力は(無)タイプとそれほど変わらず、弱い部類に入る。防御レベルも低く、チェイン稼ぎにはもってこいの相手だ

HP	110
経験値	6
獲得金額	10
攻撃レベル	D
防御レベル	D
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	8〜12
突き	15
コンボ時の突き	15

遊撃兵(光)

人型



宝光の直轄区を防衛している遊撃兵。HPも攻撃力もそこそこ高い。また、他のタイプの遊撃兵よりもやや攻撃頻度が高いため、囲まれるとダメージを受けやすい。深追いすると危険なので、できるだけ少数を相手に戦っていくようにしよう。

HP	230
経験値	8
獲得金額	20
攻撃レベル	C
防御レベル	D
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	12〜17
突き	21
コンボ時の突き	21

遊撃兵(炎)

人型



気炎の直轄区に所属し、炎洞窟内部に多数現れる遊撃兵。(無)タイプと比べるとHPが8倍ほどあり、攻撃力も倍近い。防御もなかなか崩しにくいので、他の遊撃兵と同じようなつもりで戦うと、思わぬ苦戦を強いられるだろう

HP	306
経験値	10
獲得金額	10
攻撃レベル	C
防御レベル	D
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	12〜17
突き	21
コンボ時の突き	21

遊撃兵(命)

人型

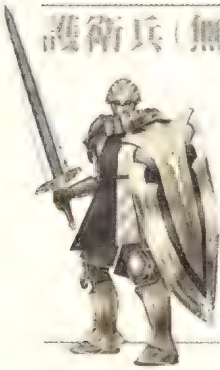


明命の直轄区に所属し、防衛に当たっている遊撃兵。遊撃兵の中ではもっともHPが高く、攻撃力も最高。ここまで強化されてくると一般兵士とあまり変わらない印象もあるが、防御頻度だけは低いので、先手を取って攻撃しよう

HP	340
経験値	12
獲得金額	30
攻撃レベル	C
防御レベル	D
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	13〜20
突き	24
コンボ時の突き	24

護衛兵(無)



人型

スタンダードなタイプの護衛兵。HPと攻撃力はそれほど高くないが、防御頻度が高いため、倒すのには少し苦労する。剣を振りかぶってゆっくり回転しはじめたら注意。それはガード不能な無敵回転攻撃を繰り出す前触れなのだ

HP	238
経験値	36
獲得金額	100
攻撃レベル	C
防御レベル	B
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	12
無敵回転攻撃	24

護衛兵(水)



人型

神水の直轄区を防衛する護衛兵。(無)タイプの護衛兵よりは、HPと攻撃力の面でひとまわり上といった印象。護衛兵は全般的にレグナの攻撃に耐性を持っているが、ドラゴン・オーバー・ドライブは効果があるので覚えておこう

HP	374
経験値	45
獲得金額	200
攻撃レベル	B
防御レベル	A
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	15
コンボ突き攻撃	22
無敵回転攻撃	29

護衛兵(光)



人型

宝光の直轄区に登場する護衛兵。HP、攻撃力とも高い部類に入り、3連続コンボ攻撃も繰り出してくるので、油断すると一気に大ダメージを受けてしまう。横斬りタイプのガード不能攻撃は、バックステップでかわすようにしよう

HP	782
経験値	54
獲得金額	200
攻撃レベル	B
防御レベル	A
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	22
3連続コンボ攻撃	22～44
無敵回転攻撃	44

護衛兵(炎)



人型

気炎の直轄区を守備している護衛兵。(無)タイプに比べると4倍以上のHPがあり、防御頻度の高さとあいまって非常に倒しにくい相手。攻撃力もかなり高いので、十分に注意しながら戦おう。5連続コンボを受けると、一気にHPを減らされる

HP	966
経験値	72
獲得金額	100
攻撃レベル	A
防御レベル	A
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	22
5連続コンボ攻撃	22～44
無敵回転攻撃	44

護衛兵(命)



人型

明命の直轄区で待ち構える最強の護衛兵。HP、攻撃力ともにトップクラスのうえ、いったん防御されるとこちらの攻撃はほとんど決まらない。防御不能タイプのコンボやガード弾き、魔法などを駆使し、全力で挑まなければならない相手だ。

HP	1156
経験値	90
獲得金額	300
攻撃レベル	A
防御レベル	A
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	24
5連続コンボ攻撃	24～48
無敵回転攻撃	48

弓兵(無)



対空　人型

封印騎士団に所属する基本的な弓兵。HPも攻撃力も低いので、一度接近してしまえば簡単に倒せる。すべての属性の弓兵に共通することだが、矢を放つ動作は、通常モーションと早いモーションの2種類がある。ガードのタイミングに注意だ。

HP	60
経験値	18
獲得金額	10
攻撃レベル	D
防御レベル	E
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
矢	10

弓兵(水)



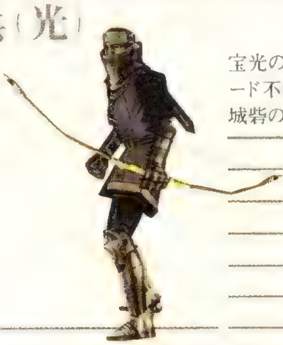
対空　人型

神水の直轄区に所属する弓兵。HPや攻撃力は低めだが、遠距離から放物線を描いて飛来する矢は着弾すると水柱が上がり、巻き込まれるとダメージを受けてしまう。もちろん、矢が直接当たってもダメージになる。

HP	110
経験値	24
獲得金額	10
攻撃レベル	C
防御レベル	E
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
矢	12

弓兵(光)



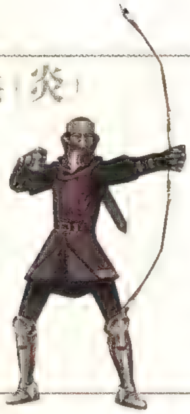
対空　人型

宝光の直轄区に所属している封印騎士団の弓兵。直線的に飛んでくる矢はガード不能だが、こちらの攻撃で叩き落すことができる。攻撃頻度がかなり高く、城砦の上などからレグナを狙って頻繁に対空攻撃を仕掛けてくる難敵。

HP	230
経験値	28
獲得金額	20
攻撃レベル	C
防御レベル	E
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
矢	16

弓兵（炎）



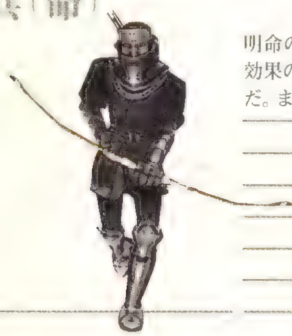
対空　人型

気炎の直轄区に所属し、炎洞塁などに出現する弓兵。HP、攻撃力ともにそこそこだが、攻撃頻度が高めに設定されており、波状攻撃を受けるとかなり手こずる。放物線を描く矢は着弾すると爆発し、周囲のものを吹き飛ばしてしまう。

HP	190
経験値	36
獲得金額	10
攻撃レベル	B
防御レベル	E
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
矢	16

弓兵（命）



対空　人型

明命の直轄区を守護する弓兵。放物線を描いて飛ぶ矢は、着弾するとしばらく効果の続く毒の場を生成する。この中にいると、継続してダメージを受けてしまうのだ。また毒の場は黒い霧を発生させ、周囲を視認しにくくさせる効果も持つ

HP	340
経験値	45
獲得金額	30
攻撃レベル	B
防御レベル	E
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
矢	20
毒の場	4

魔術師（水）



対空　魔術師

神水の直轄区に現れる封印騎士団の魔術師。HPはさほど高くはなく、魔法の攻撃力もたいしたことはない。ただし、ときどき7連発で魔法を撃ってくることがあるので、それだけは注意。ガードを解くタイミングを間違えるとダメージを受ける

HP	154
経験値	24
獲得金額	100
攻撃レベル	C
防御レベル	D
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力	
魔法攻撃	12
連続魔法攻撃	12
対空誘導弾	12

魔術師（光）



対空　魔術師

宝光の直轄区に現れる魔術師。HPは低く、攻撃力もそこそこだが、特殊魔法として3方向に発射する反射レーザー魔法がある。これは、壁に当たると跳ね返ってくるので要注意だ。魔法の持続時間は約3秒。ガードを早く解きすぎると危険だ

HP	154
経験値	36
獲得金額	200
攻撃レベル	C
防御レベル	C
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力	
魔法攻撃	16
対空誘導弾	16

魔術師（炎）

対空　魔術師



気炎の直轄区に所属している魔術師。攻撃頻度、攻撃力ともにそこそこだが、HPが非常に高い。攻撃魔法は単発の炎の球だけだが、周囲にダメージを受けている仲間がいると、回復魔法を使ってくる。早めに倒しておきたい相手だ。

HP	506
経験値	48
獲得金額	100
攻撃レベル	C
防御レベル	C
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力	
魔法攻撃	16
回復魔法	
対空誘導弾	16

魔術師（命）

対空　魔術師



明命の直轄区に出現する封印騎士団所属の魔術師。HP、攻撃力ともにかなり高くなっている。単体でも脅威だが、アンデッドナイトを召喚してくるのが厄介だ。魔術師を倒してもアンデッドナイトは消滅しないため、先手を打って倒そう。

HP	476
経験値	60
獲得金額	200
攻撃レベル	B
防御レベル	C
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力	
魔法攻撃	20
アンデッドナイト召喚	―
対空誘導弾	20

セエレ直属魔術師

対空　魔術師



神官長セエレに直接仕えている強力な魔術師。他の魔術師と異なり、宙にふわふわと浮かんでいる。HPや攻撃力も高く設定されているうえ、こちらの攻撃をバックステップでかわす。壁際などに追い詰めてダメージを与えよう。

HP	748
経験値	72
獲得金額	200
攻撃レベル	B
防御レベル	B
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
魔法攻撃	20
対空誘導弾	20

賞金稼ぎ

無属性



人間ではあるが属性はないため、ノウェで攻撃してもダメージは増えない。HPが高いうえに動きが素早く、こちらの攻撃や魔法を頻繁にかわす。中距離からナイフ投げ、近距離で短剣攻撃を出してくるが、攻撃を弾けば隙を作れる。

HP	874
経験値	64
獲得金額	1000
攻撃レベル	B
防御レベル	C
移動レベル	B

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	16
ナイフ投げ	16

反逆者(斧)

— 無属性



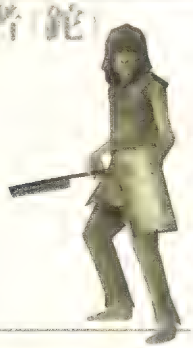
マナに従い、封印騎士団に刃向かう村人たち。地上の敵の中でも最弱の部類に入る。HPが少なく、防御能力もないに等しいので、簡単に倒すことができるそのかわり、たくさん現れてもチェインをつなぐのは難しい

HP	70
経験値	1
獲得金額	10
攻撃レベル	E
防御レベル	E
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
横斬り	10
縦斬り	12〜14

反逆者(鉈)

— 無属性



反逆者(斧)よりいくらかHPが高くなっているが、その反面わずかに動きが遅くなっている。これもまた文句なしのザコ敵。ゲーム序盤でも苦戦することはない反逆者は倒してもほとんど経験値をもらえないが、それもしかたがないだろう

HP	98
経験値	1
獲得金額	10
攻撃レベル	E
防御レベル	E
移動レベル	D

攻撃方法・攻撃力	
縦斬り	15〜17
突き	17

反逆者(鎌)

— 無属性



他の反逆者に比べ、HPがさらに減っている。動きもさらに遅く、最弱の反逆者といえる。ただし、攻撃方法はそれなりに多彩で、倒す前にダメージを受けることもちなみに、反逆者も賞金稼ぎと同じく、属性を持たない地上ユニットだ。

HP	42
経験値	1
獲得金額	10
攻撃レベル	E
防御レベル	E
移動レベル	D

攻撃方法・攻撃力	
横斬り	8
縦斬り	10〜12
突き	12

ゴブリンポーチャー

— [illegible]



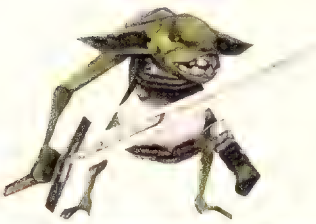
地上戦に登場する魔物たちの中で、もっとも弱いのがこのゴブリンポーチャーHP、攻撃力、防御力のいずれを見ても、取るに足らない相手だ。あちこちの直轄区にやたらと数多く現れるが、単独で苦戦させられることはないだろう

HP	24
経験値	3
獲得金額	10
攻撃レベル	E
防御レベル	E
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
横斬り	8
縦斬り	12

ゴブリンファイター

— 魔物



ゴブリンポーチャーよりいくらかHPが高くなり、攻撃の頻度も上がっているゴブリンファイター。しかし、それでもやはりザコはザコ。たとえまわりを囲まれても、落ち着いて対処しさえすれば、まったく脅威にはならないはずだ。

HP	42
経験値	4
獲得金額	10
攻撃レベル	D
防御レベル	E
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
横斬り	8
縦斬り	12

ゴブリンキーパー

— 魔物



女神の城に登場する、真っ黒い姿をしたゴブリン。暗いところでは視認しにくい他のゴブリンに比べてHPが段違いに高く、攻撃も素早い。防御をしないため倒すのは簡単だが、油断していると馬鹿にできないバックダメージを受けることも。

HP	348
経験値	12
獲得金額	10
攻撃レベル	B
防御レベル	D
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
横斬り	24
縦斬り	36

ホブゴブリン

— 魔物



ゴブリン軍団の中隊長的存在。体が大きく、多彩な攻撃を繰り出してくる。ゴブリンシャーマン（炎）の魔法で強化されると、攻撃力と速度が1.5倍になり、ガードブレイクできなくなる。こうなると、倒すのにはかなり手こずるはずだ。

HP	70
経験値	6
獲得金額	10
攻撃レベル	C
防御レベル	D
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
縦殴り	12
打ち上げ	8
横払い	6
ジャンプ攻撃	12

ゴブリンシャーマン（水）

対空 魔術師



ゴブリン族の魔術師。通常攻撃以外に、地面に防御不可の氷の柱を出現させる魔法で攻撃してくる。ゴブリンシャーマンたちは近づくと逃げ出す習性があるが、この時しばしば爆弾を落とす。爆発に巻き込まれるとダメージを受けるので注意。

HP	66
経験値	9
獲得金額	100
攻撃レベル	D
防御レベル	D
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	12～18
氷魔法	12
対空魔法	12
爆弾	12

ゴブリンシャーマン(光)

対空　魔術師



ゴブリンシャーマンの中ではもっともHPが高く、また攻撃力にも優れている。油断して切りかかると、通常攻撃で反撃を受けることも。しばしば、雷の魔法で離れたところの敵に攻撃を仕掛ける。この魔法は防御不可で、吹き飛ばし効果もある

HP	138
経験値	12
獲得金額	100
攻撃レベル	C
防御レベル	D
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	16～24
雷魔法	16
対空魔法	16
爆弾	16

ゴブリンシャーマン(炎)

対空　魔術師



ゴブリンシャーマンの中でもっともHPが低く、移動速度も遅いほうだ。しかし、強化魔法により、付近のホブゴブリンの能力を高めることができる。強化されたホブゴブリンはかなりの難敵なので、こいつはなるべく早いうちに倒しておくように

HP	42
経験値	24
獲得金額	100
攻撃レベル	D
防御レベル	D
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	10～15
強化魔法	—
対空魔法	10
爆弾	10

ゴブリンシャーマン(命)

対空　魔術師



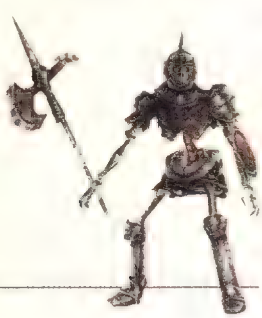
炎属性と同じHP、ほぼ同じ移動速度と、基本能力ではゴブリンシャーマンの中でも下のほうだ。しかし、回復魔法を持っており、付近の仲間がダメージを負っていると、すぐにそのHPを回復してしまうのだ。優先的に倒しておきたい

HP	42
経験値	18
獲得金額	100
攻撃レベル	D
防御レベル	D
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	10～15
回復魔法	—
対空魔法	10
爆弾	10

アンデッドナイト

—　アンデッド



長い槍を持ったアンデッドモンスター。最初は地中に隠れており、接近すると姿を現す。多彩な攻撃を持ち、無敵攻撃を頻繁に使ってくる。また防御能力も高く、正面からではなかなかガードを崩せない。魔法に対しても強い耐性を持つ

HP	518
経験値	42
獲得金額	200
攻撃レベル	B
防御レベル	B
移動レベル	B

攻撃方法・攻撃力	
縦攻撃	12
横攻撃	10
突き攻撃	16
ジャンプ攻撃	24
無敵二段突き攻撃	32

アンデッドナイト(召喚)

— アンデッド



魔術師(命)が召喚したアンデッドナイト。普通のアンデッドナイトと同様の行動をとるが、通常よりHPが低く、攻撃能力や旋回速度なども大きく劣っている。ちなみに、召喚されるアンデッドナイトの数は、ステージ中最大5体までだ

HP	238
経験値	5
獲得金額	10
攻撃レベル	D
防御レベル	C
移動レベル	D

攻撃方法・攻撃力	
縦攻撃	10
横攻撃	8
突き攻撃	13
ジャンプ攻撃	20
無敵二段突き攻撃	26

アンデッド騎馬兵

— アンデッド



馬に乗ったアンデッドナイト。通常のアンデッドナイト同様、魔法に耐性を持つ突進攻撃をはじめとする強力な攻撃方法を持ち、無敵モーションも多く備えている厄介な敵だ。正面はガードが固いので、側面や背後に回って攻撃しよう

HP	294
経験値	60
獲得金額	1000
攻撃レベル	B
防御レベル	B
移動レベル	B

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	12
突進	25
突進中の槍振り回し	20
周囲回転攻撃	10

ドゥームソード

— アンデッド



中が空洞になっている鎧の魔物。動きは遅めだが攻撃自体は素早く、攻撃範囲もかなり広い。さらに巨大な盾で防御しており、攻撃が当たりにくい。HPを0にすると魂が鎧から飛び出るので、一定時間以内に魂に攻撃を当てれば倒すことができる

HP	578
経験値	60
獲得金額	100
攻撃レベル	A
防御レベル	B
移動レベル	D

攻撃方法・攻撃力	
斬りつけ	24
突き	36
地面突き	60

ドゥームハンマー

— アンデッド



ドゥームソードの倍以上のHPと、さらなる攻撃力を備えた強力なアンデッドモンスター。防御性能も非常に高い。ただし、左手に持っている盾は通常攻撃や魔法で破壊することができ、その後は本体への攻撃が当たりやすくなる

HP	1218
経験値	80
獲得金額	100
攻撃レベル	A
防御レベル	A
移動レベル	D

攻撃方法・攻撃力	
斬りつけ	29
突き	44
地面突き	72

オーガ

対空　魔物



柱を振り回して攻撃してくる巨大な魔物　頭が弱点で、そこを攻撃すれば大ダメージを与えられる　ジャンプ斬りを中心に攻撃していこう。また、足を何度も攻撃していると、やがて地面に膝をつくので、そこを攻撃するのもいいだろう

HP	518
経験値	30
獲得金額	200
攻撃レベル	B
防御レベル	C
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	10〜20
対空攻撃	35

ベヒモス

対空　魔物



巨大な猪のような魔物。主な攻撃方法は突進で、防御不可かつ吹き飛ばし効果を持つ。突進中に壁にぶつかるとしばらく動きを止めるので、その隙に弱点のわき腹を攻撃していこう。なお、無敵ブレスには攻撃力はないが吹き飛ばし効果がある

HP	462
経験値	120
獲得金額	300
攻撃レベル	B
防御レベル	C
移動レベル	B

攻撃方法・攻撃力	
突進	40
無敵ブレス	0
前後に跳ね回る	20
対空ブレス	20

ミノタウロス

対空　魔物



牛頭の怪物。猛烈な突進で接近しては、巨大な武器を振り回して攻撃してくる　ただ対峙すれば、すぐに吹き飛ばされてしまうだろう　突進中に壁にぶつかったり、攻撃を当てたりすると地面に倒れるので、その隙に攻撃していくように。

HP	1702
経験値	90
獲得金額	300
攻撃レベル	B
防御レベル	B
移動レベル	B

攻撃方法・攻撃力	
二連横殴り	16
ジャンプうち下ろし	24
頭突き跳ね上げ	20
突進	24
対低空衝撃波	16

アンノウン

—　人型



時空の歪みから生まれたモンスター　最初は天井から紐状のものでぶら下がっているだけで、攻撃はしてこない。キャラクターが接近すると紐が切れて床に落ち、アンノウンナイトかアンノウンホブゴブリンのどちらかに変態する

HP	348
経験値	100
獲得金額	—
攻撃レベル	E
防御レベル	E
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力

アンノウンナイト

— 人型



アンノウンが変態した兵士。世界の崩壊が始まった後の大神殿内部で見ることができる。行動のパターンは一般兵士と同じだが、攻撃力もHPも段違いに高い。うかつに囲まれるとどんどんHPを削られるので、戦闘時は細心の注意が必要だ。

HP	812
経験値	48
獲得金額	—
攻撃レベル	A
防御レベル	B
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	20〜29
突き	36
コンボ時の突き	36

アンノウンホブゴブリン

— 魔物



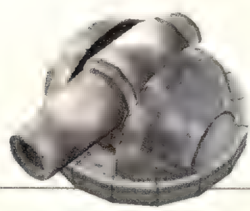
アンノウンが変態した魔物。行動パターンはホブゴブリンと同じだが、やはり桁外れに高いHPと攻撃力を持つ。基本的に群れをなして棲息しているので、囲まれたらすぐに魔法などを使って脱出すること。さもないと大ダメージを受けてしまう。

HP	812
経験値	60
獲得金額	—
攻撃レベル	A
防御レベル	C
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
縦殴り	36
打ち上げ	22
横払い	18
ジャンプ攻撃	36

大砲台

対空 —



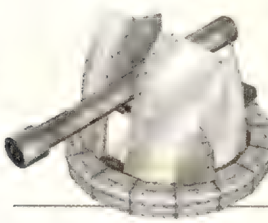
地上に据えられた砲台。低空を飛ぶレグナを狙ってくる。弾は放物線を描いて飛んでくるため、注意していればよけるのは難しくない。ただ、一度当たるとごっそりとHPを減らされてしまう。やられる前に急いで破壊してしまおう。

HP	287
経験値	250
獲得金額	—
攻撃レベル	B
防御レベル	E
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力	
山なり実弾	48

城砦砲

対空

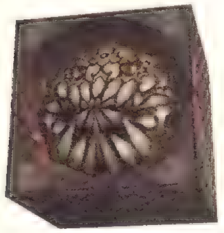


砦などに据えつけられる砲台。大砲台に比べHPがやや少なく、攻撃の威力もいくらか落ちてはいるが、それでもレグナにとって脅威であることは間違いない。砲台が出てくる地上戦では、いかに早くそれらを破壊できるかが勝負の分かれ目となる。

HP	212
経験値	250
獲得金額	—
攻撃レベル	B
防御レベル	E
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力	
山なり実弾	36

クリムゾンガーゴイルキューブ

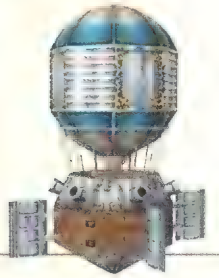


本来は上空戦に現れる敵だが、第四章七節では地上戦にも出現する。普段は空中に静止しており、こちらが接近すると動き始める。自爆攻撃の威力が高く、喰らうと一気にHPが減ってしまうので、戦闘の際はあまり近づきすぎないように

HP	42
経験値	18
獲得金額	—
攻撃レベル	D
防御レベル	E
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力	
自爆	40
ガーゴイルレーザー	13

飛空艇（水）

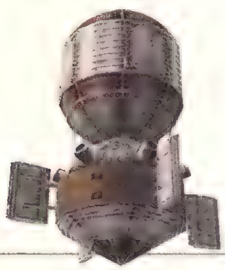


第四章の地上戦に登場する上空戦ユニット。空中から砲撃を仕掛けてくるので、レグナで応戦すること。上空戦に比べ、相対距離が近い位置で戦闘しなくてはならないため、こちらもある程度のダメージを覚悟しなくてはならない。

HP	212
経験値	120
獲得金額	—
攻撃レベル	D
防御レベル	E
移動レベル	D

攻撃方法・攻撃力	
山なりの実弾	12
山なり水弾	15

飛空艇（炎）



第六章の地上戦に登場する。水属性の飛空艇に比べ、いくらかHPと攻撃力が高くなっており、苦戦は必至だ。低空戦で複数の飛空艇を相手にする場合、回避よりは攻撃に集中し、まず数を減らすこと。HP回復アイテムは惜しまず使おう

HP	250
経験値	180
獲得金額	—
攻撃レベル	C
防御レベル	E
移動レベル	D

攻撃方法・攻撃力	
山なりの実弾	16
機雷	20

飛空艇（命）



第七章の地上戦に登場する。飛空艇の中でも最大のHPと攻撃力を持っており、あまり時間をかけて戦っていると、こちらが落とされてしまう危険性が高い。狙いを定めてファイアーボールを連発し、速やかに倒してしまおう

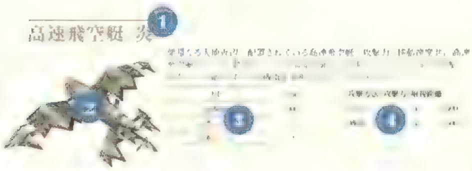
HP	287
経験値	240
獲得金額	—
攻撃レベル	C
防御レベル	E
移動レベル	D

攻撃方法・攻撃力	
山なりの実弾	22
直線弾	27

上空敵データ

このページからは、上空戦に登場する敵のデータを紹介していこう
地上戦の敵とはパラメータの数と種類が微妙に違うので、注意すること

データの見方



❶ 名称

❷ 敵グラフィック

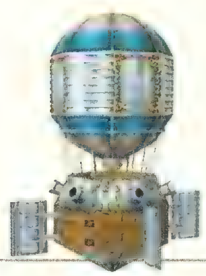
❸ 基本データ
上空の敵の基本パラメータ。詳細は次のとおり。戦闘のシステムの違いにより、地上の敵に比べデータの数が減っている

[HP]敵の体力。
[経験値]その敵を倒すことで得られる経験値
[攻撃／移動レベル]その敵の総合的な攻撃、移動能力を、A～Eの5段階で評価したもの。Aがもっとも優れている

❹ 攻撃方法・攻撃力・射程距離
その敵が使ってくる攻撃方法と攻撃力。なお、射程距離については、レグナとの相対距離がこの値以下になった場合、当該攻撃を開始する可能性がある、という意味である

※上空戦に登場する敵には、対空・非対空の区別がなく、また属性も存在しないため、アイコン類は付加していない

飛空艇（水）

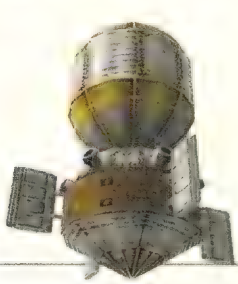


神水の直轄区に配備されている空中兵器。気球のように漂いつつ、山なりの実弾と水弾でレグナを攻撃してくる。移動が少なく、こちらの攻撃が当たりやすいが、序盤の敵にしてはHPが多いため、何回か攻撃しないと落とせない

HP	212
経験値	120
攻撃レベル	D
移動レベル	D

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
山なりの実弾	12	700
山なり水弾	15	700

飛空艇（光）

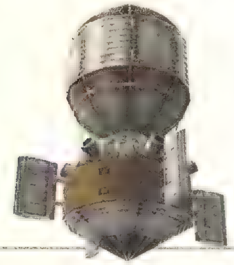


通常ミッションでは無明の渓谷周辺に配置されている、封印騎士団の空中兵器
外観は他の属性の飛空艇とほとんど差はないが、山なりの実弾、水弾に直線弾、機雷と4種類もの攻撃方法を持っているので、注意が必要だ

HP	250
経験値	140
攻撃レベル	B
移動レベル	D

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
山なりの実弾	20	700
直線弾	24	700
機雷	24	700
山なり水弾	24	700

飛空艇(炎)

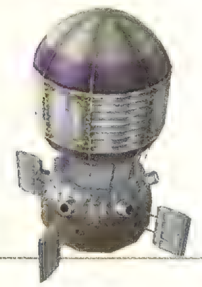


深淵なる大地周辺に配置されている、封印騎士団の空中兵器。山なりの実弾と機雷を放つ。第六章一節では、状況によってはデスポッドと共に出現し、レグナに襲いかかる。ブレススフィアを獲得するために、うまく利用したい。

HP	250
経験値	180
攻撃レベル	C
移動レベル	D

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
山なりの実弾	16	700
機雷	20	700

飛空艇(命)



山なりの実弾と直線弾を放ち、レグナを攻撃する空中兵器。4種類の飛空艇の中では一番HPが多く、その分倒した時にもらえる経験値も多い。しかしなぜか、ほかの飛空艇と比べ、攻撃してくる頻度が若干低めとなっている

HP	287
経験値	240
攻撃レベル	C
移動レベル	D

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
山なり実弾	22	700
直線弾	27	700

高速飛空艇(水)



封印騎士団の空中兵器。高速で移動して、バルカン砲と4連の水ホーミング弾を発射し、レグナに襲いかかる。4種類の高速飛空艇の中ではもっともHPが少なく、攻撃力も弱い。通常ミッションでは、嘆きの水脈付近で登場する。

HP	467
経験値	600
攻撃レベル	D
移動レベル	B

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
バルカン	15	500
水ホーミング弾	15	500

高速飛空艇(光)



バルカン砲、水ホーミング弾、後方打ち上げ弾、機雷と、多彩な攻撃方法を持つ騎士団の空中兵器。無明の渓谷付近に配置されている。攻撃の種類は多いが、飛行スピードや旋回能力は、他の機体と比べて多少劣っている。

HP	550
経験値	720
攻撃レベル	C
移動レベル	B

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
バルカン	20	500
水ホーミング弾	20	500
後方打ち上げ弾	20	500
機雷	20	500

高速飛空艇（炎）

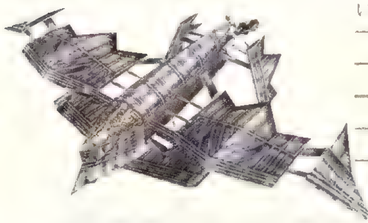


深淵なる大地近辺に配置されている高速飛空艇。攻撃力、移動速度共に高速飛空艇の中では最高ランクだ。前面に敵がいる際にはバルカン砲で攻撃し、後方にいる敵に対しては機雷を発射してダメージを与える。

HP	550
経験値	900
攻撃レベル	C
移動レベル	A

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
バルカン	24	500
機雷	24	500

高速飛空艇（命）



バルカン砲と後方打ち上げ弾を武器とする、封印騎士団の高速飛行兵器。恵沢の平原に配置されている。第三章の初登場時には、攻撃力や速度が抑えられているが、実際は高速飛空艇の中でもトップの性能を持つ、厄介な敵といえる。

HP	632
経験値	1200
攻撃レベル	C
移動レベル	A

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
バルカン	24	500
後方打ち上げ弾	24	500
水ホーミング弾	24	500

戦闘艇



巨大な浮遊戦闘兵器。稼動部分にもHPと経験値が設定されており、本体とは別個に攻撃できる。具体的には、プロペラ部分がHP200／経験値200、4枚ウィング部分がHP300／経験値100、下部ウィングがHP300／経験値100となっている。

HP	1281
経験値	4000
攻撃レベル	A
移動レベル	D

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
ホーミング弾	12	600
山なり実弾	12	600
機雷	12	600

エリス戦闘艇A

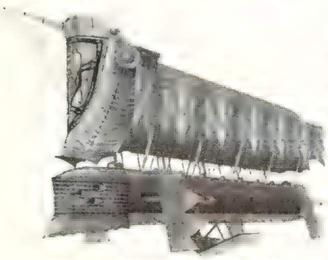


第二章でのエリス用戦闘艇。戦闘艇とほぼ同じ能力だが、経験値がかなり高くなっている。稼動部分のパラメータは、プロペラ部分がHP300／経験値200、4枚ウィング部分がHP300／経験値100、下部ウィングがHP200／経験値100だ。

HP	1281
経験値	6000
攻撃レベル	A
移動レベル	D

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
ホーミング弾	12	600
山なり実弾	12	600
機雷	12	600

エリス戦闘艇B



第六章に出てくるエリス戦闘艇。Aよりも攻撃力が上がっている。各部のデータは、プロペラ部分がHP500／経験値200、4枚ウィング部分がHP800／経験値100、下部ウィングがHP200／経験値100となっている

HP	1281
経験値	0
攻撃レベル	A
移動レベル	D

攻撃方法	攻撃力	射程距離
ホーミング弾	20	600
山なり実弾	20	600
機雷	20	600

バット

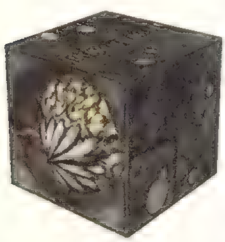


巨大なコウモリの姿をした敵だ。バタバタと羽ばたきながら、直線レーザーを放ってレグナを攻撃してくるが、移動速度は遅く、攻撃力もあまり高くない。いわゆるザコだ。なお第一章二節に登場するバットは、これよりさらに弱体化されている

HP	21
経験値	60
攻撃レベル	E
移動レベル	D

攻撃方法	攻撃力	射程距離
直線レーザー	8	400

ガーゴイルキューブ

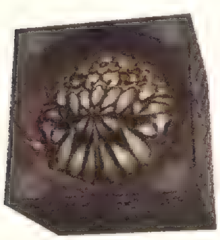


空中で群れをなす立方体の生物。HPや攻撃能力は低めで、ほとんど移動をすることはない。中距離ではホーミング弾を放ち、レグナが近くに寄ると体当たり攻撃を仕掛けてくる。第一章二節で登場するものは、多少弱体化されている。

HP	10
経験値	9
攻撃レベル	E
移動レベル	E

攻撃方法	攻撃力	射程距離
体当たり	16	100
ホーミング弾	13	100

クリムゾンガーゴイルキューブ

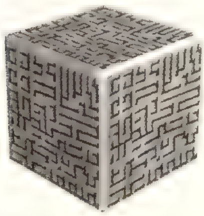


通常のガーゴイルキューブよりHPがだいぶ増えているものの、それでもやはりたいした敵ではない。追尾弾だけで簡単に倒していける。ただし、あまり接近しすぎると、威力のある自爆攻撃を仕掛けてくるので、注意は怠らないこと

HP	42
経験値	18
攻撃レベル	D
移動レベル	E

攻撃方法	攻撃力	射程距離
自爆	40	20
ガーゴイルレーザー	13	―

メタガーゴイルキューブ



無明の渓谷付近に登場する、ガーゴイルキューブの亜種。ガーゴイルキューブの中では、もっともHPが高い。レグナで接近するとホーミング弾を2発発射して攻撃してくるが、やはり簡単に倒せる相手であることは間違いない

HP	50
経験値	36
攻撃レベル	D
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
ホーミング弾	13	100

グリフォン



レグナを見つけると、その周囲を飛び回っては、ファイアーボールや体当たりで攻撃を仕掛けてくる。序盤に登場する敵としてはそこそこのHPを持っているが、動きはそれほど速くはないため、こちらからの攻撃を当てやすい

HP	147
経験値	320
攻撃レベル	C
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
ファイアーボール	12	200
体当たり	10	100

グリフォンチーフ



通常のグリフォンの10倍以上の体力を持つ強化種。攻撃力や攻撃頻度も大きくアップしている。体当たりを多用してくるため、近づき過ぎると危険だ。十分な距離を保った状態で、ファイアーボールを打ち込んで倒してしまおう

HP	1892
経験値	540
攻撃レベル	B
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
ファイアーボール	46	200
体当たり	38	100

メタグリフォン



禁断の山脈付近に出現する、グリフォンの亜種。グリフォンチーフよりHPは低いが、強力な落雷攻撃を仕掛けてくる。落雷攻撃前には体が光るが、その間に攻撃を当てれば、落雷攻撃を防ぐことが可能だ。早めの攻撃を心がけていこう

HP	1290
経験値	1600
攻撃レベル	B
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
ファイアーボール	29	200
体当たり	24	100
落雷	36	200

デスポッドA



紫色の体をした、薄気味悪い敵。通常はフワフワと漂っているが、敵が近づくと瞬間移動し、ホーミング弾を発射してくる。またとどめを刺された時に、威力が通常の3倍もある巨大なホーミング弾を放ってくることがあり、注意が必要だ。

HP	550
経験値	480
攻撃レベル	C
移動レベル	B

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
ホーミング弾	16	300
特大ホーミング弾	52	300

デスポッドB



空中を移動せずに、出現場所で漂う巨大なデスポッド。ステージ上のデスポッドAの数が減ると、それに応じてメタデスポッドを産む。また、バリアを張ってレグナからの攻撃を防御することも。直接攻撃はしてこないが、早めに倒すのが得策だ

HP	1634
経験値	720
攻撃レベル	E
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
子供を産む	—	—
バリアを張る	—	—

メタデスポッド



デスポッドAに比べて攻撃力が大きくアップしている。また高速のレーザー弾をまき散らしてくるため、攻撃をかわしにくいのだ。ただし、HP面ではデスポッドAにも劣っているため、追尾弾を確実に当てていけば倒すのは難しくない

HP	430
経験値	960
攻撃レベル	B
移動レベル	B

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
レーザー弾	29	300

スピリット



人の頭蓋骨が集まったような、不気味な姿をした敵。まず束縛弾を放ち、レグナの動きを封じてから、フラッシュ攻撃を浴びせてくる。束縛弾自体にダメージはないが、動けなくなっている間にほかの敵の攻撃を受けることがある。注意しよう。

HP	402
経験値	640
攻撃レベル	C
移動レベル	A

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
自機束縛弾	—	400
フラッシュ攻撃	24	400
よみがえり卵を生成	—	400

スペクター



攻撃しても鎌で弾き返してしまう厄介な敵。鎌を投げている時を狙うか、近距離で連射攻撃しよう。ただし、近づくと突進してくるので注意。撃墜されると、近くのスピリットによみがえり弾を撃ち、スピリットとして復活する。

HP	862
経験値	1000
攻撃レベル	B
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
3分裂鎌アストラル体	5	500
ブーメラン鎌	22	200
突進攻撃	66	100

アークドラゴン



ファイアーボールや追尾弾、大魔法など、さまざまな方法で攻撃してくる。回避能力も高く、こちらの攻撃は追尾弾でさえもなかなか当たらない。かなりの難敵だが、魔法を撃つ直前などの隙を捕らえ、ダメージを与えていこう。

HP	309
経験値	1200
攻撃レベル	C
移動レベル	B

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
3連ファイアーボール	34	—
3連ロックオン	20	—
大魔法攻撃	17	—

アンノウン



はるか上空から紐でぶらさがっている異形の怪物。近づくと紐が切れ、回転しながら体当たりを仕掛けてくる。この時は、正面から攻撃してもダメージを与えられないので注意。5回体当たりを行うと、アンノウンデスポッドに姿を変える。

HP	946
経験値	1400
攻撃レベル	B
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
体当たり	24	—

アンノウンデスポッド



体当たり攻撃の後、アンノウンがさらに変態した姿。空中を高速で移動し、レーザー弾を放ってくる。メタデスポッドと同じ行動パターンだが、HPが極端に高くなっており、なかなか倒せない。長期戦を覚悟し、焦らずに戦おう。

HP	1634
経験値	1200
攻撃レベル	B
移動レベル	B

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
レーザー弾	29	300

砲台塔



結界塔を守るかのように、周囲に建てられている塔で、山なりの実弾をレグナに向け発射してくる。ただ砲台塔自体は破壊する必要はなく、結界塔を壊したほうが早いため、あまりこちらから攻撃する意味はない。結界塔破壊後は、放置されがちだ。

HP	402
経験値	1000
攻撃レベル	C
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
山なりの実弾	24	400

高射砲台塔



砲台塔の改良版だが、その性能は砲台塔とほとんどといっていいほど変わらない。ただし、破壊した際に入る経験値が200増加している。せっかくなので、結界塔を破壊した後、余裕があればこれらの塔も同時に壊しておくといい。

HP	402
経験値	1200
攻撃レベル	C
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
山なりの実弾	24	400

結界塔



直轄区に結界を張るために建てられた塔で、これをすべて破壊すれば結界はなくなる。ただし、接近する者に対し、レーザーによる攻撃を行ってくるので注意。発射の兆候を見極め、タイミングよく回避しながら攻撃を加えていこう。

HP	632
経験値	2500
攻撃レベル	B
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
レーザー	14	800

古の砲台



古の墓標内部に設置されている砲台。レグナを発見すると、レーザー弾を撃ってくる。弾速が速いうえ、墓標内部は非常に狭いため、かわすのは難しい。砲台の位置を覚えて攻撃を予測し、早めのタイミングでスライド移動を使っていこう。

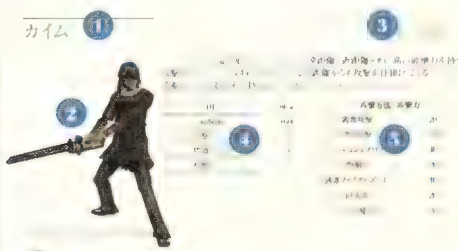
HP	86
経験値	800
攻撃レベル	A
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力・射程距離		
レーザー	29	400

ボス敵データ

物語中1対1で戦うことになる、いわゆるボス敵のデータについては、このページ以降にまとめてみた。苦手な相手がいたら、研究してみよう。

データの見方



❶ 名称
その敵の正式名称

❷ 敵グラフィック
敵の姿

❸ 属性
ボスのうち、地上で戦うものには属性が設定されており、その場合、名前の横に属性アイコンを表示した。属性の違いによって、キャラクターに対する有利不利が変化する。本来、敵の属性には「人型」、「魔術師」、「魔物」、「アンデッド」の4種類があるが、ボスとしては「アンデッド」のものは登場しない。

❹ 基本データ
ボス敵の基本パラメータ。詳細は次のとおり
[HP]敵の体力。
[経験値]その敵を倒すことで得られる経験値。
[攻撃／防御／移動レベル]その敵の総合的な攻撃、防御、移動能力を、編集部が独自にA～Eの5段階で評価したもの。Aがもっとも優れており、Eがもっとも劣っている。なお、これはボス敵同士を比較した場合の評価となっており、例えば地上敵のA評価とボス敵のA評価の間には差があるので、注意していただきたい。なお上空戦を戦うボス敵の場合、レベル評価は攻撃／移動のみとなっている。

❺ 攻撃方法・攻撃力
その敵が攻撃を仕掛けてくる方法の一覧と、それぞれの攻撃力を示す。ボスは、通常の敵よりも多様な攻撃手段を持っていることが多い。また、攻撃力の数値は固定ではなく、条件によって変化することもある。

※ここで取り上げたもののうち、骨の棺だけは、2周目の第十二章三節のみに登場するボス敵である。159ページで解説しているとおり、2周目になると、すべての敵にHP1.5倍、攻撃力1.68倍という補正がかかる。すなわち、骨の棺が実際に登場する際のパラメータは、表にあるHPの値を1.5倍、攻撃力を1.68倍したものとなる。

騎士団団長ジスモア

人型



第一章で天覧試合の相手になるジスモア。攻撃は単純なので、ガード弾きかサイドステップで回避し、隙ができたところを攻撃しよう。1周目はHPを60%まで減らせば終了。2周目以降は、一定時間内にHPを5%まで減らせばご褒美がもらえる。

HP	500
経験値	3000
攻撃レベル	E
防御レベル	C
移動レベル	D

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	8～12
突き	15
コンボ時の突き	15

ケルピー



神水の守護者ハンチが契約した魔物。水中と空中を行き来しながら、魔法と体当たりで攻撃してくる。また、しばしば魔術師（水）を使い、レグナの攻撃を封じてくることがあり、この場合はノウェを降ろし、魔術師を倒させる必要がある

HP	2592
経験値	8000
攻撃レベル	B
移動レベル	B

攻撃方法・攻撃力	
ダム攻撃	65
ニードル弾	15
4連水弾	24
体当たり	36

ノーム

魔術師



宝光の守護者ヤハが契約した魔物。1体1体の強さはさほどでもないが、素早い動きと数で攻めてくる。一定時間ごとに地中に潜り、代わりに石巨人（潜行モード）を出現させる。ノームを全滅させると、石巨人が真の姿を現す

HP	322
経験値	36
攻撃レベル	C
防御レベル	D
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	11
ジャンプ攻撃	11
無敵攻撃	18

石巨人

潜行モードでは、頭頂部だけを出した状態で、エリア内を動き回りながら石の槍の魔法で攻撃を行う。ノームが全滅して上半身すべてを現すと、巨大な腕で殴りかかったり、大きな岩を投げたりしながら攻め立ててくる



HP	7794
経験値	600
攻撃レベル	A
防御レベル	C
移動レベル	E

攻撃方法・攻撃力	
横殴り攻撃	28
振り下ろし攻撃	51
石投げ攻撃	68
石の槍	59

重装備ジスモア

人型



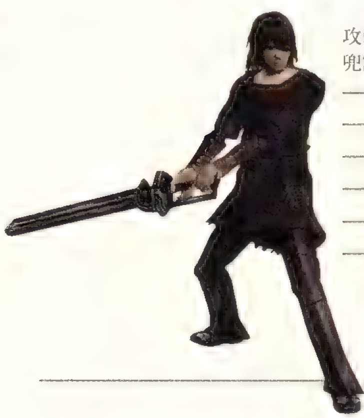
大神殿内部で戦うことになる、本気のジスモア。両手の剣を自在に操り、多彩な攻撃を仕掛けてくる。無敵モーションや防御不可の技が多く、うかつにこちらからは仕掛けられない。相手の出方を見て、攻撃動作終了後の一瞬の隙を突くべし

HP	7684
経験値	1000
攻撃レベル	B
防御レベル	B
移動レベル	B

攻撃方法・攻撃力	
通常横斬り	20
X斬り	26(弾は20)
ダッシュ突き	30
竜巻吸い込み	2(弾は20)
両手の剣投げ	30
誘導白剣飛ばし	8

カイム

人型



ユーリックの命を狙っていたカイム。遠距離、近距離ともに高い破壊力を持つ攻撃バリエーションを持っており、どんな距離からも攻撃を仕掛けてくる。ただし、兜割りなどの隙の多い技も出してくるので、そこをついていくといい

HP	8636
経験値	1600
攻撃レベル	B
防御レベル	B
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
通常攻撃	20
突き攻撃	12
フィニッシュブロー	40
兜割り	20
誘導ファイアーボール	10
巨大炎	20
リング魔法	20

シャドウジスモア

人型



時の聖壇で対決することになる、真の姿を現したジスモア。十字架型の通路の端と、空中の柱の上を頻繁に移動しながら、衝撃波や誘導弾で遠隔攻撃をしてくる。ジスモアの攻撃をかわしながら懐に飛び込み、斬りつけていこう

HP	8908
経験値	2400
攻撃レベル	A
防御レベル	C
移動レベル	A

攻撃方法・攻撃力	
赤い衝撃波	20
リング衝撃波	20
誘導弾	10

アンヘル



怒り狂う赤き竜との上空戦。第九章一節では追撃戦を行い、同三節では正面からの決戦となる。アンヘルの攻撃はどれも脅威だが、特に強烈な攻撃力の尻尾攻撃、突進攻撃には要注意。一瞬の油断が、そのままゲームオーバーに直結する

HP	7344
経験値	18000
攻撃レベル	A
移動レベル	A

攻撃方法・攻撃力	
ファイアーボール攻撃	26
拡散弾攻撃	26
ロックオン攻撃	26
大魔法攻撃	42
尻尾攻撃	91
突進攻撃	3〜78
ホーミング地雷	32

「マナ」

人型



「マナ」はHPこそ高いが、それ以外の能力はたいしたことはない。ただし、無数の偽者に囲まれているため、非常に攻撃しにくいのだ。本物を見分ける方法は、足元の影と魔法のモーション。しっかり観察し、的確に本物を狙っていこう。

HP	14500
経験値	1800
攻撃レベル	B
防御レベル	C
移動レベル	B

攻撃方法・攻撃力	
斬り上げ	24
回転切り	24
空中横回転切り	29
ジャンプ斬り	72
マナ大魔法	144
大魔法衝撃波	48

偽「マナ」

人型



偽者の「マナ」はHPが少なく、攻撃力も低い。ただし、一度倒してもしばらくするとまた復活する。偽者をいくら倒してもクリアには近づかないので、注意が必要だ。範囲攻撃の魔法やコンボを使い、本物偽者をまとめて攻撃すると楽だ。

HP	1276
経験値	10
攻撃レベル	E
防御レベル	C
移動レベル	B

攻撃方法・攻撃力	
斬り上げ	2
回転切り	2
空中横回転切り	3
ジャンプ斬り	7

レグナ



あまりにも強力なレグナ。特に、ビットをブレススフィアに変え、それを取り込んで発射する特殊攻撃は凶悪だ。近距離でヒットすると、一撃でゲームオーバーになってしまうことも。ブレススフィアの色によって、攻撃の種類は4タイプに変化する。

HP	9769
経験値	2400
攻撃レベル	A
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
ファイアーボール	47
8連ロックオンブレス	26
特大ファイアーボール	32×ブレススフィア吸収数/2)
水連射	37
光スキャンレーザー	130
命はじきとばし	13×ブレススフィア吸収数/5)
レグナビット弾	32
レグナビットダッシュ	16

骨の棺



マナを取り込んだ骨の棺は、主にリングを放射して攻撃してくる。スピードはゆっくりだが、移動に規則性がないため、ファイアーボールを当てにくい。追尾弾中心に攻撃していくべし。リングの隙間をぬって接近し、ロックオンしていこう

HP	19608
経験値	32000
攻撃レベル	A
移動レベル	C

攻撃方法・攻撃力	
誘導弾	16
落雷攻撃	47
バリア	52
赤リング	26
巨大高速弾	42
対空砲	26
ピラミッド攻撃	89
ランダム青リング攻撃	52



DOD2 ミッション攻略編

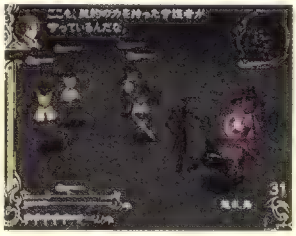
ミッション攻略の基礎知識

『ドラッグオンドラグーン2』は、いくつものミッションから構成されている
このページでは、ミッションについての基本的な知識を解説していこう

ストーリーとミッション

本作のプレイは、ミッション単位で行われる。ミッションには、通常ミッションとフリーミッションの2種類があり、詳しくは下を参照のこと。各ミッションは、プレイ中に提示される複数の目的をすべて達成することによってクリアとなる。提示される目的の数はミッションごとに変化する

ミッションとミッションの間には、ジャンクション画面が表示される。ここでは、次に進むべきミッションの決定や、グランホイールへの武器／アイテム／装飾品のセット、ワールドマップの表示、ゲームオプションの設定変更、ゲームのセーブなどを行うことができる



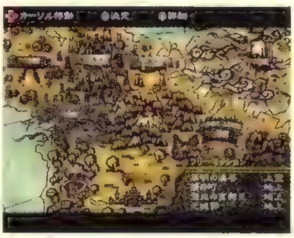
通常ミッションをクリアしていくことで、ストーリーは進んでいく。



通常ミッションのプレイ中には、しばしばイベントが発生する。



いったん出現したフリーミッションは、何度でもプレイすることが可能。



どのフリーミッションをプレイするかは、ワールドマップで選択する。

●通常ミッション

ゲームのストーリーを構成するミッション。ひとつのミッションをクリアすることで、次のミッションへと進むことができる。一度クリアしたミッションはやり直すことはできない

ストーリーは12の章に分かれており、各章は2～9の節で構成されている。ひとつの節は原則的に通常ミッションひとつに対応している

通常ミッション中には、しばしばストーリーを彩るイベントムービーが挿入される

●フリーミッション

ゲームのストーリーとは直接関係のないミッション。ジャンクションのワールドマップ画面で、フリーミッションを自由に選択できる

フリーミッションは、ストーリーを進めることによって、少しずつ追加されていく。また、すでに現れたフリーミッションをクリアすることで、新たに追加されるものもある。一度追加されたミッションなら、何度でも繰り返しプレイが可能だ。

ミッションの種別

ミッションは、通常ミッション、フリーミッションともに、地上戦と上空戦の2種類に分けることができる。それぞれの詳細は下を参照のこと

地上戦と上空戦では、出現する敵の種類が違う。ただし、上空戦の敵ユニットが、ごくまれに地上戦に登場することもある。その場合は、レグナに乗って低空戦として戦わなくてはならない。



地上戦ではキャラクターが戦う。場所によってはレグナに乗ることも。



上空戦で戦闘するのはレグナのみ。キャラクターは姿を見せない。

●地上戦

ノウェやマナなど、キャラクターが地上に降りて戦えるミッションを指す。野外や洞窟内、建物の中など、さまざまな場所がフィールドとなる。レーダーは3段階に切り替えられる

屋外のフィールドによっては、レグナに乗り降りできる場合もある。レグナに乗って戦う地上戦は、特に低空戦と呼ぶ。

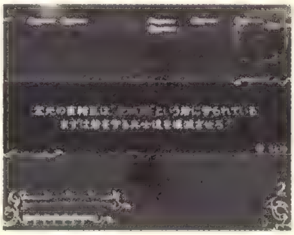
●上空戦

レグナのみ使用可能なミッション。基本的に、広大なフィールドのはるか上空を飛び回り、敵と空中戦を繰り広げる。キャラクターが地上に降りることはない。レーダーの切り替えは2段階。また、回復スフィアやお金は出現しない

ミッションクリアとゲームオーバー条件

ミッションをクリアするための条件は、敵の全滅や指定された場所に行き着くこと、宝箱のアイテムを取ることなど、実にさまざまだ。ミッション中ではセーブはできず、途中で抜けた場合、ミッション開始前のジャンクションに戻される。

プレイ中、使用しているキャラクターのHPが0になるとゲームオーバーとなるが、この場合コンティニューをするかどうか確認される。コンティニューした場合、そのミッションで得ていたお金や宝箱内のアイテムはすべて失われ、ミッションの最初からやり直しとなる。ただし、経験値だけはそのまま維持されるので、コンティニューしたほうが多少有利だ。コンティニューしなかった場合は経験値も失われ、タイトル画面に戻る。



提示される「目的」にしたがって、ミッションをこなしていこう。



地上戦でも上空戦でも、キャラクターのHPが0になったらゲームオーバーだ

ストーリー進行とレグナの成長

通常ミッションをこなし、ストーリーを進行させることで、レグナは形態を進化させていく。通常のレベルアップ以外に、進化によっても、レグナの能力はアップするのだ

一章開始時のレグナは第一形態。以降、第三章終了時に第二形態に、第八章終了時に第三形態へと進化する。進化によって、同時にロックオンできる敵の数とブレスの基本威力が増加していく。また、ドラゴンオーバードライブの種類が変わり、威力も大きく上がる。このあたりの詳細については、システム編のP64を参照のこと

ちなみに、2周目を始めると、レグナはまた第一形態からスタートすることになる

●レグナの成長タイミング

第一形態→第二形態	第三章終了時
第二形態→第三形態	第八章終了時

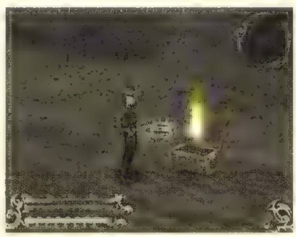


レグナが進化した時には、章の終了時に左のような画面が表示される。

ミッション中に隠された武器

ミッション中には、宝箱に入った武器を手に入れられることがある。どのミッションでどの武器が手に入るかは決まっているので、後のミッション攻略ページや武器データページ（P86参照）で確認してみよう

残念ながら通常ミッションで武器を取り逃がした場合、2周目以降の同じミッションで回収が可能になっている。また、同じマップを使ったフリーミッションで回収できることもある。すでに武器を回収した宝箱を、2周目以降やフリーミッションで再び開けた場合、武器の代わりにお金が手に入る

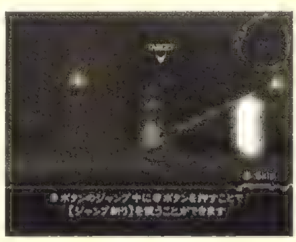


武器の宝箱の中には、条件を満たすことで初めて現れるものもある

チュートリアルについて

「NEW GAME」を選択してプレイを始めた場合、一章の一節がスタートする前に、チュートリアルモードをプレイすることになる。ここではエリスの口から、地上戦でのキャラクター操作方法の基本をしっかりと教えてもらえるのだ。これを終えてようやく、大神殿中庭での天覧試合に挑めるのである

ちなみに2周目以降、一章から始める際には、チュートリアルは省略され、いきなり天覧試合からのスタートになる



操作の基本は、チュートリアルでしっかりマスターしておこう。

村と武器屋

ミッションの合間、ワールドマップ画面で各地の村の武器屋を訪れ、武器やアイテム、装飾品などを購入することができる。武器屋がある村は全部で4つ。ストーリーの進行具合によって、行ける武器屋や買えるものが限られてくる。以下に、武器屋とその商品、購入可能時期の一覧表を掲載しておくので、プレイの参考にしてほしい。



各地の武器屋では、ミッション中に入手したお金を使い、買い物ができる。

石の村

第二章終了時より利用可能

名称	種別	価格	購入可能タイミング
デホル・ホホル	両手剣	2450	—
血族の紋章	槍	15800	
没落した王家の剣	片手剣	1800	第三章終了時以降
聖石の杖	杖	1650	第三章終了時以降
脛削りの鉄	両手剣	8250	第四章終了時以降
血啜りの牙	両手剣	12400	第四章終了時以降
夢枕	杖	4650	第四章終了時以降
赤の旋風	斧	7850	第四章終了時以降
マジックリング	装飾品	900	第三章終了時以降
ガードピアス	装飾品	1250	第三章終了時以降
マジックリング+1	装飾品	6800	第四章終了時以降
回復の丸薬	アイテム	120	
快調の小瓶	アイテム	600	
気付けの丸薬	アイテム	40	
休息の小瓶	アイテム	200	第三章終了時以降
薫風の丸薬	アイテム	280	第三章終了時以降
気力の結晶	アイテム	600	第四章終了時以降

塔の村

第八章終了時より利用可能

名称	種別	価格	購入可能タイミング
涅槃の短剣	片手剣	18400	
破剣・封天の韻律	両手剣	9850	
北海の歌姫	杖	11800	
マジックリング+2	装飾品	22500	
プロテクトピアス	装飾品	17250	
グローリーオーブ	装飾品	128000	
快調の小瓶	アイテム	600	
完治の結晶	アイテム	1800	
久遠の結晶	アイテム	3000	

砂の村

第四章八節終了時より利用可能

名称	種別	価格	購入可能タイミング
悪魔の鉄棍	片手剣	32400	—
解放の剣	両手剣	5400	
知識の杖	杖	2850	
救済の聖刃	片手剣	16500	第六章終了時以降
死の舞踏	片手剣	7200	第六章終了時以降
封印騎士団の呪杖	杖	6200	第六章終了時以降
不浄なる斧	斧	24800	第六章終了時以降
パワーリング	装飾品	1800	
シェルピアス	装飾品	3250	
パワーリング+1	装飾品	18500	第六章終了時以降
ガードピアス+1	装飾品	7500	第六章終了時以降
回復の丸薬	アイテム	120	
快調の小瓶	アイテム	600	
気付けの丸薬	アイテム	40	
屈強の小瓶	アイテム	1200	第六章終了時以降

果ての僻村

第九章終了時より利用可能

名称	種別	価格	購入可能タイミング
痛の黄	片手剣	26500	
貴山	両手剣	64800	—
皇帝の槍	槍	48500	
封剣・破天の旋律	両手剣	98500	2周目第九章終了時以降
シェルピアス+1	装飾品	9750	
マインドオーブ	装飾品	64000	
ライフオーブ	装飾品	48000	
完治の結晶	アイテム	1800	
気力の結晶	アイテム	600	
絢爛の結晶	アイテム	10000	

2周目以降のプレイと3つのエンディング

本作が12章構成になっているということは、先にも述べたとおり。
だが、一度全章をクリアしても、それだけでは本作のすべてを見たことにはならない

第十二章の展開の変化

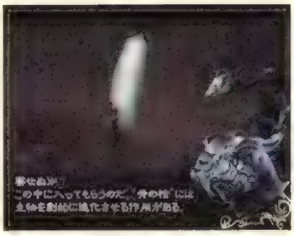
本作には、3つのエンディングが用意されている。まず、最初に第十二章までクリアするとエンディング1にたどり着く。エンディング後のセーブデータを使うと、2周目として、また第一章から始めることができるが、ここで全章クリアするとエンディング2を見られる。同様に、3周目をクリアするとエンディング3に到達する。その後も4周目、5周目とプレイを続けられるが、それ以上は新しいエンディングは用意されていない。つまり、すべてのエンディングを見るためには、全12章を最低3周プレイする必要があるのだ

2周目以降のプレイでも、第一章から第十一章までの内容はまったく同じ。しかし、第十二章二節以降の展開が、1周目とは変化していく。いわゆるパラレルワールドが展開されるのだ

1周目のラストではエリスが、2周目ではマナが、その身を犠牲にして世界を救うことになる。ふたりともを助けるためには、最後のエンディング3を見なくてはならないのである



一度クリアした後のセーブデータを使うと、2周目のプレイを始められる



第十二章のみ、1周目、2周目、3周目で、それぞれ違う展開を見せる。

エンディング1



レグナが、自分を計算づくで育てていたことを知ったノウェ。神竜族の計画に反発するノウェは、レグナと袂を分かつ。死闘の末、レグナを倒したノウェだが、エリスは自ら最終封印となり、ノウェの前から姿を消した……。

エンディング2



神竜族の計画に乗り、神を倒すことを決意したノウェ。だが、「神の玩具」骨の棺がマナと同化し、ノウェの前に立ちふさがる。ノウェは骨の棺を打ち破るが、マナは永遠に失われてしまう……。

エンディング3



骨の棺を破壊したものの、神竜族の計画にも疑いを抱くノウェ。彼は豹変したレグナに剣を向け、苦しい戦いの末にこれを打ち倒した。神も竜もいない新しい世界で、ノウェは、マナ、エリスとともに生きていくのだった。

クリアボーナスについて

第十二章をクリアすると、クリアボーナスがもらえる。1周目〜3周目は、それぞれボーナス内容が違う。詳細は右の一覧表を参照のこと。

多額のお金もうれしいが、ボーナスでしか手に入らない武器、装飾品は貴重だ。特にクリアボーナスで入手できる装飾品は、プレイ中のキャラクターの容姿を変更する力を持っている。プレイの助けにはならないが、楽しみは大きく増す。

また、2周目以降はすべてのミッションで全キャラクターが使用可能になったり、すでに見たムービーを再生することができるようになったりと、システム的なボーナスも多い。3周クリアおよび武器コンプリートで、ボス敵と自由に戦闘できるエクストラバトルセレクターも使用可能になる。

ちなみに4周目以降は、クリアしてもボーナスは3周目と同じ額のお金がもらえるだけとなる

●クリアボーナス一覧

●1周目クリア時

占の覇王
120000G（イージーモードでは20000G）
マスクレスオーブ
すべての仲間が全ミッションで使用可能になる
秘められたドラゴンオーバードライブがすべて解放
ムービーセレクターが使用可能になる

●2周目クリア時

封斧・破天の鼓動
180000G
ナイトノウェオーブ
ホーリーエリスオーブ

●3周目クリア時

300000G
スーパーノウェオーブ
ナイスガイオーブ

2周目以降における変化

2周目以降は、プレイ内容にもさまざまな変化が起こる。まず、クリアボーナスにもあるように、すべてのミッションで全キャラクターが使えるようになる。本来、そのキャラクターが仲間にいないはずのミッションでも、交代が可能になるのだ。

敵の強さにも補正がかかる。2周目は敵のHPが1.5倍、攻撃力が1.68倍になる。3周目は、HPは1.5倍のままだが、攻撃力は3倍にも達する。だんだんと手ごわくなっていくわけだ。ちなみに、4周目以降は強さは変化しない。ただ、エクストラバトルセレクターでのボス敵は、HPが2倍、攻撃力が6倍と、想像を絶する強さで登場する。

また、フリーミッションの中には、2周目、3周目にならないと登場しないものもある。それらのミッションでは武器が手に入ることも多いので、武器をコンプリートするためには、最低3周のプレイは必須ということになる。

プレイ以外の部分にも変化はある。2周目以降、通常ミッションをプレイしていると、1周目にはなかったイベントがしばしば発生するのだ。見逃さないように注意しよう。

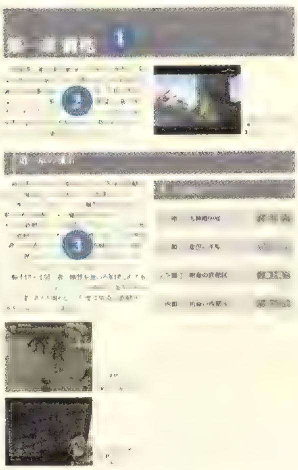

1周目ではあまり使えなかったエリスも、たっぷり使うことができる。


1周目にはなかったイベントも発生。興味深い会話を楽しめる。


登場するすべての敵が1周目よりパワーアップしている。油断は禁物だ。

ミッション攻略ページの見方

●章別トップページ 通常ミッション各章のトップに入る、章全体の解説ページ





●ミッション別攻略ページ 通常ミッション各節と、フリーミッションそれぞれについて、解説／攻略を行うページ





ミッション攻略編

① 章タイトル
各章のタイトル。

② イントロダクション
各章の導入部分のストーリー。

③ 各章の流れ
章ごとのストーリー展開と各節の流れ

④ 各章マップ構成
その章で登場するマップの解説

⑤ 使用可能キャラクター
その章でプレイヤーが使用できるキャラクターについての解説。1周目のプレイに準拠している。

⑥ ミッション基本情報
[**ミッションタイトル**]そのミッションの章、節、使用されるマップ名を表示。フリーミッションの場合、マップ名のみの表示となる。
[**戦闘の種類**]ミッションの種別。地上戦、上空戦のいずれかとなる。
[**難易度**]編集部で独自に設定したミッション難易度。5段階評価で、★が多いほど難しいミッション
[**クリア条件**]ミッションをクリアするための条件。
[**入手可能武器**]そのミッションで、入手できる可能性のある武器。
[**使用可能キャラクター(通常ミッション)**]そのミッションで使用できるキャラクター。1周目のプレイに準拠している。
[**ミッション追加条件(フリーミッション)**]そのフリーミッションがワールドマップに追加される条件。フリーミッションの場合、使用可能キャラクターは、選択時の通常ミッションの進行によって変化するので、ここでは記載していない。

⑦ マップ
そのミッションで使用されるマップ。攻略において必要な要素を記載している。マップ上の各種アイコンについては、下表を参照のこと。

⑧ ステージ概要
ミッションのマップについての解説

⑨ 敵勢力
そのミッションに登場する敵の種類と、それぞれの登場数を記載

⑩ ミッションの流れ
ミッション全体の進行についての解説

⑪ 攻略フロー
ミッションクリアまでの最短ルートを記載。ミッションによっては、武器などのアイテムを入手するためには、フローに記載された以外の行動をとる必要がある

⑫ ミッション攻略
ミッション中の重要ポイントをピックアップして解説。要注意ユニットなどの特別な要素については、コラムスペースをとって説明した。なお、攻略内容は、特に記載がない限り、基本的に1周目のプレイに準拠している

アイコン説明

地上戦アイコン

- START ―― スタート地点
- TARGET ―― 目的地
- ―― 鍵出現ポイント
- ―― HP回復スフィア出現ポイント
- ―― MP回復スフィア出現ポイント
- ―― 武器出現ポイント
- ―― 地図出現ポイント
- A ―― ターゲットエリア
- ―― 階段
- ―― 水晶
- ―― 特殊アイコン

上空戦アイコン

- START ―― スタート地点
- TARGET ―― 目的地
- A ―― ターゲットエリア
- ―― 結界塔

第一章 前兆

帝国軍と連合軍の戦争から18年。世界は、最後の砦の赤き竜と、それを固める五つの封印を守護する封印騎士団によって、一見、平和と秩序が保たれていた。騎士団の中でも異端の「蒼き竜に育てられた男」ノウェ。新級騎士である彼が、後に世界を巻き込む大波乱の中心に身を投じることになろうとは、まだ誰も知る由がなかった……

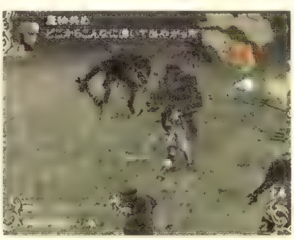


救世主との評判も高い、「竜の子」ノウェ。どんな運命が彼を待つのか。

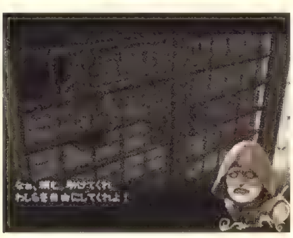
第一章の流れ

神官長が見守る天覧試合の後、明命の直轄区付近に魔物の一団が現れたとの情報が入った。ほかの騎士たちと共に、ノウェは魔物の征伐に向かう。騎士団の仲間とともに魔物たちを退けたノウェは、明命の直轄区で、元帝国兵が囚われているのを知る。直轄区にはそれぞれ、毒性を封じ込める供物「鍵」が安置されており、明命の直轄区では「聖花」がその鍵となる。そして聖花は命の火を吸って咲く。すなわち、囚われの人々は人柱だったのである。

騎士団とは弱い者に犠牲を強いる集団なのであろうか？　そんな疑念がノウェの胸中に渦巻き始めるが、深く考える間もなく、今度は気炎の直轄区に異変が発生したとの報告が入った……。



突如、直轄区に現れたモンスターたち。これは何かの異変の前触れなのか。



囚人に犠牲を強いている直轄区。ノウェは初めてその事実を知る……。

第一章の進行フローチャート

[一節]　大神殿中庭

⇨P.164

[二節]　恵沢の平原

⇨P.166

[三節]　明命の直轄区

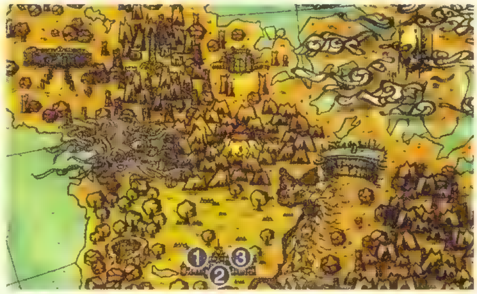
⇨P.168

[四節]　明命の直轄区

⇨P.170

第一章のマップ構成

第一章の舞台はワールドマップの南に位置している、騎士団の本拠地付近。明命の直轄区なども含まれる恵沢の平原エリアだ。マップは地上戦2種類、上空戦1種類の全3種類が用意されている



❶大神殿中庭

封印騎士団の本拠地であり、天覧試合が行われる場所でもある。試合の会場は、平坦で戦いやすい環境となっている。第三章でノウェは再びここへ戻ることとなるが、その時には大神殿内部が戦いの舞台となる。



複数の遊撃兵（無）と大神殿で戦闘。隠れるところはどこにもないぞ

❷恵沢の平原

明命の直轄区へ向かう途中の上空戦ステージ大神殿が近く、封印騎士団によって治安が護られているためか、それほど強いモンスターは存在していないようだ。空は晴れ渡っていて見通しがよく、戦いやすいステージと言えるだろう



恵沢の平原に出現するモンスターはザコばかり。一気に蹴散らそう

❸明命の直轄区

第一章のメインステージとなるのがこの地域だこの直轄区の鍵は「聖花」だが、守護者はなぜかこの地域には存在していないようだ。この地には元帝国軍の兵士が囚われており、聖花によって命の火を吸われ続けている

全体の見晴らしはいいが、中央に流れる川、崖や洞窟などがエリアを分断し、移動を困難なものにしている。洞窟内に若干のモンスターが出現するほかは、基本的に敵の群れは平らな土地に配置されており、レグナによる低空戦でも戦いやすい



同じ明命の直轄区でも、三節と四節とでは、戦う場所が離れている。

使用可能キャラクターについて

この章はチュートリアルの意味合いが強いミッションが多く、使用できるキャラクターは主人公のノウェが中心となる。また、三節、四節は一部の場所を除けば、レグナで一気に敵を殲滅することも可能だ。仲間であるエリスが使用できるようになるのは四節から。ノウェが苦手とするアンデッドモンスターに強いのは心強い限り



まずはこの章でノウェを使いこなせるようにしておこう。

第一章	一節	大神殿中庭	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★
クリア条件	ジスモアと戦った後、中級騎士・槍小隊を全滅させる		
入手可能武器	囚われの女神（2周目）		
使用可能キャラクター	ノウェ		



ステージ概要

封印騎士団の天覧試合が行われる舞台。特に奇をてらったところもなく、宝や木箱も存在しない、正方形状の舞台である。周囲が壁に囲まれており、外へ出ることは不可能となっている。もちろん、試合を見守っているエリスや神官団、セエレなどの元へ行くこともできない。

敵勢力

騎士団長ジスモア	1体	遊撃兵（無）	27体

ミッションの流れ

チュートリアルの後に挑む最初のミッション。基本的にはチュートリアルの延長線上といった感じで、ジスモアが皮肉を交えながらもコンボや魔法に関してレクチャーしてくれる。ただし、ノウェのHPが0になるとゲームオーバーになってしまうので、油断は禁物だ。

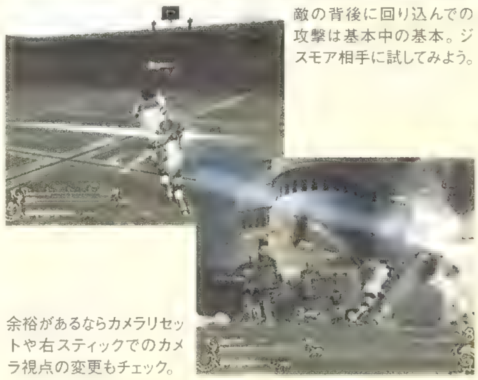
ちなみに、ジスモアから魔法の使い方を教わったあと、まったく魔法を使わずに遊撃兵（無）を全滅させても、ミッションクリアの条件は満たされる。もっとも、魔法を使わないことによるメリットはないのだが。

攻略フローチャート

ジスモアに対して連旋舞で攻撃する
↓
ジスモアの体力を60％まで減らす
↓
A地点の遊撃兵（無）を全滅させる

基本的な攻撃を身につける

一番最初のミッションだけあって、難易度はかなり低め。だが、先をあせって雑なプレイをせず、まずは基本的なプレイをしっかり身につけていきたい。ジスモアとの対戦は、最初にコンボを成立させるまでは、たとえガードされずに攻撃を当ててもダメージを与えることはできない。逆に、一度コンボを成立させれば、それ以降はたとえ攻撃がガードされようが先に進めることができる。コンボは連旋舞のほかに、途中から飛燕撃も使えるようになる。いずれもきっちりと出せるように、このミッションで練習しておこう。



敵の背後に回り込んでの攻撃は基本中の基本。ジスモア相手に試してみよう。

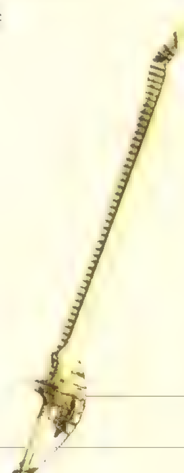
余裕があるならカメラリセットや右スティックでのカメラ視点の変更もチェック。

check point

2周目以降に獲得できる武器

このミッションでは、2周目以降は遊撃兵（無）が登場せず、ジスモアとの一騎討ちのみとなる。この戦いにおいて、60秒以内にジスモアの体力を最大状態の5％まで減らすことができたら、宝箱が出現し、両手剣「囚われの女神」を入手することができる。

高い攻撃力とガードブレイク値を持つ優秀な武器だが、いかんせん入手条件を満たすのが難しい。この武器は、2周目の第三章二節終了後に開くフリーミッション「大神殿中庭」で得ることもできるので、そちらのほうがまだ簡単だろう。



囚われの女神

第一章	二節	恵沢の平原	
戦闘の種類	上空戦	難易度	★
クリア条件	敵を全滅させ、明命の直轄区へ向かう		
入手可能武器			
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ概要

明命の直轄区へ向かうための上空ステージ。特に障害物などもなく、地上への攻撃も不必要なため自由に飛び回れるが、敵がレグナの前方に続けざまに出現するので、あまりあちこちへと移動する必要はない。最後に登場するグリフォンのみ、レグナから多少離れた位置に出現する。

敵勢力

ハット	7体	ガーゴイルキューブ	26体～
グリフォン	1体		

ミッションの流れ

上空戦のチュートリアル的な位置づけにあるミッションだ。敵からの攻撃はほとんどないに等しいので、攻撃方法からレグナの独特の操作感まで、このミッションできっちり身につけておきたい

ガーゴイルキューブの群れは、最低2回にわたって出現する。2回目の出現時には、メッセージどおりにロックオンなしで倒し、ブレススフィアを手に入れよう。さもないと、全滅させてもまた同じ群れが出現し、何度も戦うハメになる。繰り返して経験値を多めに得ることもできるが、クリアして先に進んだほうが賢明だろう。

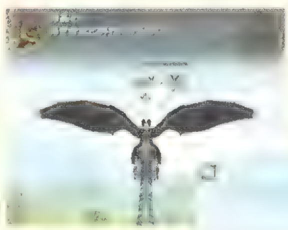
攻略フローチャート

A地点のバットを2回全滅させる
↓
B地点のガーゴイルキューブを全滅させる
↓
B地点のガーゴイルキューブをブレススフィアを取ってから全滅させる
↓
C地点のグリフォンを倒す
↓
TARGET1に向かう

自由に空を駆けめぐれ

上空戦の一番最初のミッションだ。内容もつぎ次に出現する敵を駆逐するだけと、非常に単純。どの敵も、基本的にすぐ目の前に現れてくれるので、クリアに困ることは何もないだろう。

明命の直轄区へ向かうという指令は下されているものの、制限時間もなく、気楽に臨むことができるミッションである。時間をかけずにさっさと先に進むのもいいが、後に激しさを増すミッションのことを考え、上空戦の戦い方を十分に身につけておく、というのも悪くはない。さまざまな操作方法を試しておこう



移動の必要がほとんどない楽なステージ。目の前の敵を駆逐していこう。



L2 ボタンでの自動方向転換は重要なテクニックだ。早めにマスターしておこう。

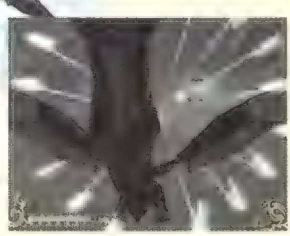
ブレススフィアを使う

敵をロックオンせずファイアーボールで倒すと、レグナの特殊ブレス攻撃を使用可能にするブレススフィアが出現することがある。ただし、このミッションにおいては、最初に登場するバットからはブレススフィアは現れない。ガーゴイルキューブの2番目の群れから、初めて特殊ブレス攻撃が使用可能になるのだ

敵が弱いので、特殊ブレス攻撃に頼らなくても楽にせん滅できるが、取ったブレスはミッション終了時にすべてなくなってしまう。取った端から使ってしまうといいだろう。



敵をロックオンしての攻撃は楽だが、これではブレススフィアは出現しない。



グリフォン程度なら特殊ブレス攻撃一発で撃ち落とすことも可能である

第一章	三節	明命の直轄区	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★☆☆☆☆
クリア条件	明命の直轄区にいる魔物を倒し、洞窟の入り口へ向かう		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	ノウェ、レグナ		



ステージ概要

崖の上などには敵は出現せず、基本的には平坦なステージである。このステージではレグナによる地上攻撃がメインとなるが、若干、邪魔になる木があるほかは、特に戦いにくい場所もない。マップの表示を見て敵がいるところを確認し、一気に片をつけてしまおう。

敵勢力

ゴブリンポーチャー	198体	ホブゴブリン	36体

ミッションの流れ

レグナによる低空戦を中心としたミッション。敵の数をある程度まで減らすと、封印騎士団の仲間が現れ、敵も再配置される。ノウェは魔物の数に驚くが、レグナの力を持ってすればせん滅に時間はかからない。爽快に敵を吹き飛ばすことができるステージだ。敵の数が25体以下になると上空にバットが出現するが、これはプレイヤーが駆逐する必要はない。また、バットが現れるまで、ノウェが地上に降りることは不可能となっている。ノウェが地上に降りた後は、敵と戦わずともTARGETまで到着すればミッションクリアとなる

攻略フローチャート

マップ上の敵を残り25体以下まで減らす

↓

TARGET1に向かう

初の低空戦ミッション

レグナの強さを体感できるミッションである。魔法や弓を使う敵はおらず、レグナが攻撃を受けることはない。低空戦はブレススフィアなど一部の要素を除けば、上空戦とあまり変わらないのでとまどうことも少ないだろう。ただし、このミッションではまだドラゴンオーバードライブを使うことはできない。もっとも、ファイアーボールのみで簡単に敵をせん滅できるので、ドラゴンオーバードライブが使用可能だったとしても、使わなければならないほどのピンチが発生するとは考えにくいのだが……。



上空戦ではわからなかったレグナのファイアーボールのすさまじさが理解できる。



敵を多数吹き飛ばしておいて、HP残量が少ない敵をロックオンで攻撃すると楽だ。

レーダーを効果的に使い分けよう

画面右上にあるレーダーは、R3ボタンを押すことで、表示範囲を近接、周辺、全体の3段階に切り替えることができる。スタート時は近接レーダーになっているが、周辺もしくは全体レーダーにすることで、あたりの地形も確認でき、敵がマップ上のどこにいるかをおおまかに把握できるのだ

ミッションを効率よくクリアするため、長いスパンでの行動を決める際には周辺レーダーか全体レーダー、周囲を囲まれての白兵戦になったときは近接レーダーという具合に、状況に応じて的確に切り替えていくといいだろう。



このミッションあたりから、レーダーを切り替えることが重要になってくる



ノウェを地上に降ろすときには、レーダーをしっかり確認してからにしよう。

第一章	四節	明命の直轄区	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★☆☆☆
クリア条件	明命窟の入口に向かう		
入手可能武器	王位簒奪者の槍		
使用可能キャラクター	ノウェ、エリス、レグナ		



ステージ概要

幅の狭い洞窟を抜けた後、若干起伏に富んだ地形が広がるステージ。敵が橋のない川を挟んで展開していたり、崖の上にいたりと、レグナの力を借りなければ行けない場所にも点在している。洞窟を抜け出たすぐ先に宝箱が存在し、これを開ければ王位簒奪者の槍が入手できる。

敵勢力

ゴブリンポーチャー	337体	ホブゴブリン	44体
オーガ	1体		

ミッションの流れ

まずは前節の終了位置からスタート。洞窟に入って反対側の出口から出て、群がる魔物をなぎ倒しつつ平原を進み、設定された目的地を順に目指していく。キャラクターの切り替えやドラゴンオーバードライブも使用可能となり、また宝箱や木箱なども配置され、ミッションとしての密度もかなり上がってきた感がある

ミッションの終盤に現れるオーガは、初めて見る大型のモンスター。普通の戦い方では返り討ちにあうので、表示されるヒントメッセージを聞きながら戦っていこう。

攻略フローチャート

TARGET1、TARGET2と進む

マップ上の魔物を残り8体まで減らす

マップ上の魔物を残り25体まで減らす

ドラゴンオーバードライブを発動させる

A地点のオーガを倒す

TARGET3へ向かう

チェインをつなげていこう

敵を連続して斬り、チェイン数を加算していくと、HP、MPの回復スフィアが出現する、獲得経験値がアップするなど、いろいろといいことがある。このミッションなら、崖下へ移動したあとなどが、チェインをつなげるのにうってつけの状況だ。

ただし、ここのゴブリンは、ある程度集団で固まっているため、ひとつの集団を倒し切った際にチェインが途切れてしまいがち。集団の数が減ってきたら、残りの敵を別の集団に近づけるように、うまく吹き飛ばし攻撃を使いながら戦っていくと、チェインは途切れにくくなる。



チェインをつなげると回復スフィアが現れる。チェイン数には注意しておこう。



ただ攻撃するだけでなく、敵の攻撃をしっかり防御して動きが止まるのを防ごう。

check point

要注意ユニット　―― オーガ ――

大型の魔物であるオーガは、攻撃力もHPも高い、かなり厄介な敵。しかもその攻撃はガードしても吹き飛ばされてしまう。正面から接近戦を挑むのは、あきらかに自殺行為だ。

オーガの弱点は頭。足や胴体を斬りつけても、ダメージは1ずつしか与えられない。側面や背後に回り込み、ジャンプ攻撃で頭部にダメージを与えていこう。また、足を執拗に攻撃していると、オーガはやがて膝をつく。そうなったらチャンスだ。コンボ攻撃を叩き込み、一気にHPを削ってしまおう。



第二章 聖女

世界の平和のためとはいえ、封印の維持のために、弱者に犠牲を強いる封印騎士団。その行為に疑問を感じながらも、ノウェは気炎の直轄区へ向かう。そこで彼は、「聖女」と呼ばれる女性、マナと邂逅する。「殉教者」に無茶な命令を下すザンポ連隊長に対し、マナは自分が代わりに封印の鍵の様子を見てくると申し出た……



凛とした雰囲気を纏ったマナ。遺跡探索を買って出た彼女の狙いは……？

第二章の流れ

気炎の直轄区は、濃い霧に包まれていた。鍵のある遺跡の中にマナが入っていってから数時間後、突発的な地震とともに、霧が晴れ渡っていく。マナの狙いは封印の鍵の破壊だったのだ！

この章では、ノウェたちは延々と洞窟内を進んでいくことになる。最初は、敵は魔物だけであったが、やがてはマナを守ろうとする「反逆者」である普通の人々との戦いも強いられ、ノウェの疑念はどんどんと深くなっていく。

後半は、逃走したマナを追って、閉じられた地へとステージが移行する。結局ノウェたちはマナを取り逃がしてしまうが、そこに突然の帰還命令が届き、ノウェは大神殿へと引き返すのだった。



気炎の直轄区においても、明命と同様、魔物が大量に発生している。



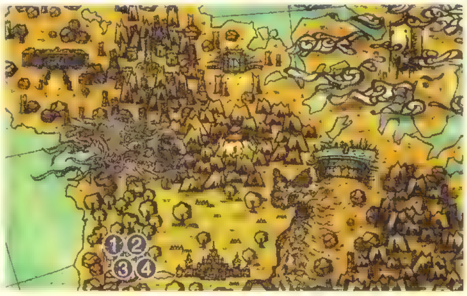
なぜ人間同士で争いを？ノウェは悩みながら、騎士として剣を振るう。

第二章の進行フローチャート

[一節]	深淵なる大地	上空戦	⇒P.174
[二節]	気炎の直轄区	地上戦	⇒P.176
[三節]	炎洞塁	地上戦	⇒P.178
[四節]	炎洞塁	地上戦	⇒P.180
[五節]	炎洞塁	地上戦	⇒P.182
[六節]	深淵なる大地	上空戦	⇒P.184
[七節]	閉じられた地	地上戦	⇒P.186

第二章のマップ構成

第二章の舞台はワールドマップの南西方面だ気炎の直轄区を中心に展開し、最終節で閉ざされた地へと向かうことになる。マップは地上戦3種類、上空戦1種類の全4種だ



❶深淵なる大地

気炎の直轄区周辺の上空マップ。登場モンスターは恵沢の平原と変わりはなく、手強いといえるレベルではない。ただし、六節で登場するマナの乗った戦闘艇の攻撃力には注意が必要だ

❷気炎の直轄区

ザンポ連隊長が守護している直轄区。晴れ渡っていた明命の直轄区とは雰囲気が異なり、濃い霧に覆われている。毒霧の噴出口はマップ中央近くのクレーターにまとめて存在している



気炎の直轄区では霧に視界を阻まれる。レーダーを確かめつつ戦おう。

❸炎洞塁

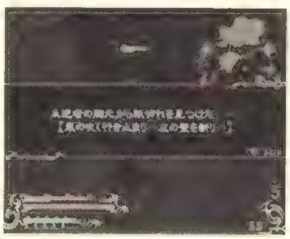
封印の鍵となる聖火台が奥に安置された遺跡。内部構造は若干複雑で、鍵がないと開けられない扉もある。地面から溶岩が噴出している場所が複数あり、これに当たるとダメージを喰らってしまうので慎重に進みたい



炎洞塁では細い足場を渡っていく場面も。落ちてもダメージはないが……

❹閉じられた地

逃走したマナが隠れた土地であり、炎洞塁と同じくさまざまな仕掛けが施されている。狭い道中に対空攻撃が可能なゴブリンシャーマン(炎)が密集している箇所もあるので、レグナで進んでいく時にも十分に注意をしたい



閉じられた地で先に進んでいくには、ヒントを見つけることが重要だ

使用可能キャラクターについて

この章では第一章から引き続き、ノウェ、エリスの使用が可能だ。ただし、エリスはこの章を最後に、1周目の通常ミッションでは使用ができなくなってしまう。なるべくノウェを使い、経験値を稼いでいったほうが、後々のことを考えると有利になるだろう。エリスは対アンデッドモンスター専用と割り切ってしまうのもひとつの手だ



アンデッドモンスターに強さを発揮するエリスは、この章の後は使用不可だ

第二章	一節	深淵なる大地	
戦闘の種類	上空戦	難易度	★☆☆☆☆
クリア条件	魔物を一掃し、気炎の直轄区へ向かう		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ概要

新たな指令を受け、気炎の直轄区へ向かう途中の上空ステージ。ノウェとレグナの進路を魔物が阻んでくる。第一章二節と比べると、敵の攻撃自体は多少激しくなっているが、ミッションの構造は同じくらい単純だ。特殊な要素もないので、あっさりとクリアしてしまえることだろう。

敵勢力

バット	40体	ガーゴイルキューブ	40体

ミッションの流れ

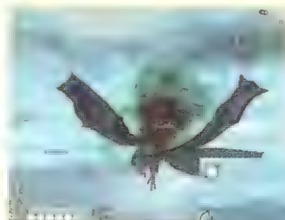
前章の上空戦はチュートリアルのためのミッションという感があったので、今回のステージが本格的な上空戦ミッションのスタートとなる。登場する敵はバット、ガーゴイルキューブと、前回と変わり映えしないが、攻撃はあからさまに激しくなっている。とはいえ、制限時間もなく、目の前の敵を粉砕することだけに神経を集中できる、言ってしまえば力押しで乗り切れるミッションだ。またこのミッションが始まる前に、フリーミッションに挑むことが可能になるので、不安がある人はそちらで練習を積んでおくとよいだろう。

攻略フローチャート

A地点のバットを全滅させる
↓
B地点のガーゴイルキューブを10体倒す
↓
マップ上の魔物を全滅させる
↓
TARGET1へ向かう

スライド移動で攻撃を避けよう

前回の上空戦ミッションでは、敵の攻撃を避ける必要はあまりなかった。だが、ここでのバットは積極的に攻撃を仕掛けてくる。ガーゴイルキューブも体当たりやホーミング弾で攻撃してくることがあり、近距離から発射されると、通常の旋回だけでは避け切ることは難しい。このミッションでは、L1、R1ボタンによるスライド移動で攻撃をかわしていく練習をするといいだろう。スライド移動は、上空戦の基本中の基本。もちろん、これなしでもこのミッションは乗り切れるが、今のうちに感覚を覚えておいて損はない。



バットの直線レーザーは、色が暗く、若干見極めづらいので注意が必要だ。

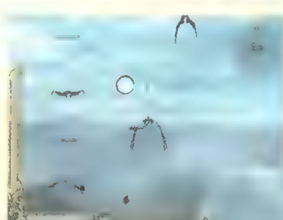


危険を感じたら即座にL1、R1ボタンを押せるよう、心構えをしておこう。

特殊ブレス攻撃の使いどころ

バットやガーゴイルキューブは数こそ多いが、HPはさほど高くはない。特殊ブレス攻撃のレイブレスを使えば、一網打尽にできるはずだ。

基本的には通常のファイアーボールで敵を攻撃し、レイブレスを取ったらすぐに使い、残った敵はまた通常ファイアーボールで攻撃、という手順で戦っていけばいい。これを繰り返せば、短時間でこのミッションを攻略できるだろう。レイブレスは何発もストックできないので、取ったらすぐに使用して構わない。ただし、なるべく多くの敵に当たるよう、状況を見極めること。



ブレススフィアは一定時間たつと消えてしまう。取り逃すことのないように。



なるべく確実に敵に大ダメージを与えられる状況でレイブレスを発射しよう。

第二章	二節	気炎の直轄区	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★☆☆☆
クリア条件	毒霧の噴出口5つを破壊し、アンデッド騎馬兵を倒す		
入手可能武器	連合軍兵士の剣		
使用可能キャラクター	ノウェ、エリス、レグナ		



ステージ概要

ノウェたちによる地上戦とレグナによる低空戦が展開されるステージ。敵味方入り乱れての大乱戦だ。ゴブリンファイターなどの敵は、レグナで一気に殲滅しても、ノウェたちを育てながら戦ってもOK。連合軍兵士の剣が入った宝箱は、敵の援軍が到着した後に配置される。

敵勢力

ゴブリンファイター	91〜96体	ホブゴブリン	94〜127体
ゴブリンシャーマン(命)	11〜17体	アンデッド騎馬兵	2体
オーガ	3体		

ミッションの流れ

まずはゴブリンファイター、ホブゴブリンの群れと相対する。合計で85体の魔物を倒すと、次は毒霧の噴出口3ヵ所をレグナで壊すこととなる。55秒内に全部壊さないと、ゲームオーバーとなるので急ぐように。噴出口はそれぞれ、ファイアーボールを5発当てれば破壊できる。その後、オーガが3体出現するが、これは倒さなくてもOKだ。ただし、3分経過かオーガ全滅で敵の増援が現れ、さらに南の洞窟の先に宝箱が出現し、武器が手に入る。なお、3分以内にオーガを全滅させた場合とさせなかった場合とでは、その後の敵の援軍数が変化する

攻撃フローチャート

A地点の魔物を85体倒す

↓

3ヵ所の噴出口を55秒以内にすべて破壊

↓

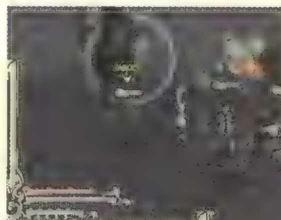
マップ上のゴブリンを残り15～20体まで減らす

↓

B地点のアンデッド騎馬兵を倒す

ゴブリンシャーマン（命）の援護に注意

オーガの出現時に、オーガを取り巻くように一緒に登場するゴブリンシャーマン（命）。この魔物は、付近にいる魔物のHPを、魔法で回復させる力を持っている。放っておくと、せっかくオーガにダメージを与えても、どんどん回復されてしまうのだ。あらかじめ、DOD攻撃で一気に駆逐してしまってから、オーガとの戦いに挑んだほうが安全だろう。ただし、オーガもゴブリンシャーマン（命）も、レグナに対して対空攻撃を仕掛けてくる。これまでの敵とはわけが違うので、近づく際にはくれぐれも注意すること。



もちろん、オーガ以外の魔物のHPも回復してしまう。優先して倒していこう。



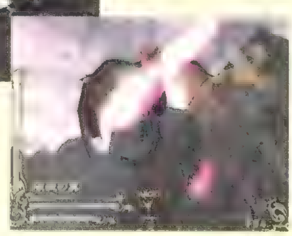
攻撃のために接近すると、爆弾を落としながら逃げ回るので、かなり厄介だ。

アンデッド騎馬兵はエリスかレグナで

ミッションの最後に登場するアンデッド騎馬兵は、攻撃力が高く攻撃範囲も広い強敵だ。ノウェはアンデッドモンスターとの戦いを苦手としており、攻撃力が通常の80%になってしまう。ここは、やはりエリスを使って戦いたい。アンデッド騎馬兵は正面からの攻撃はなかなか受け付けないが、側面や背後は弱い。回り込んでコンボを入れていくか、遠距離攻撃のコンボを使えば、エリスならすぐに倒せるはずだ。もし、もっと安全に倒したいなら、レグナのDOD攻撃を使う手もある。MPを溜めて繰り返し発動しよう。



正面からの攻撃ははじき返される可能性が高いが、背後からの攻撃は有効だ。



空中の少し離れたところから、安全にアンデッド騎馬兵を倒してしまおう。

第二章	三節	炎洞塁	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★☆☆☆
クリア条件	炎の聖壇にたどり着く		
入手可能武器	背理の鎌		
使用可能キャラクター	[illegible]		



ステージ概要

洞窟内を仕掛けを解きながら進んでいくマップだ。最初は地図を持っていないため、近接レーダーしか表示されないが、ターゲットを示す白い矢印が出るので、それに従って進んでいけば問題ないだろう。洞窟内ではあちこちで溶岩が噴出しているが、これに触れるとダメージを喰らってしまう。

敵勢力

ゴブリンファイター	70体	ホブゴブリン	43体
ゴブリンシャーマン(炎)	8体	アンデッドナイト	1体

ミッションの流れ

異変を探るため、複雑な構造になっている炎洞塁の中を進んでいくミッション。途中には、狭い足場をジャンプして渡っていかなくてはならないような場所もある。下に落ちてもダメージはないが、何度も失敗して同じ場所を繰り返し行き来するのを避けるため、右スティックでカメラ位置を調整しながら慎重にジャンプしていこう

狭い通路での戦いが多くなるため、ノウェの臥狼弾やエリスの心の光弾など、直線攻撃型のコンボが役に立つ。ノウェとエリスを状況によってうまく切り替えて戦っていこう。

攻略フローチャート

A地点のアンデッドナイトを倒し、水晶1を点灯させる

↓

TARGET1へ向かい、炎洞塁の地図を入手

↓

TARGET2の部屋へ向かい、水晶2を点灯させる

↓

TARGET3の部屋へ向かい、水晶3を点灯させる

↓

水晶4を点灯させ、鍵を入手する

↓

TARGET4に向かう

強化ホブゴブリンに注意しよう

TARGET3の水晶がある部屋では、ホブゴブリンとゴブリンシャーマン(炎)が待ち受けている ゴブリンシャーマン(炎)は、ホブゴブリンを強化する魔法をかけるので注意が必要だ。この魔法がかかると、ホブゴブリンは攻撃力と速度が1.5倍になり、ガードも非常に堅くなるのである。よって、できるだけゴブリンシャーマン(炎)を先に倒してしまいたいところだが、強化を完全に阻止するのは難しい。ホブゴブリンが強化されてしまったら、通常攻撃はなるべく避け、魔法や防御不可系のコンボ攻撃を中心にして対応していこう。



強化ホブゴブリンへの通常攻撃はガードされる確率が非常に高く、危険だ。

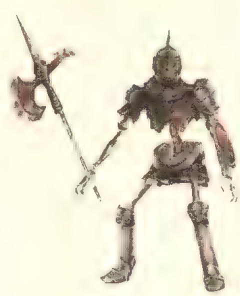


ゴブリンシャーマン(炎)を早めに倒すためには、魔法攻撃がかなり有効だ。

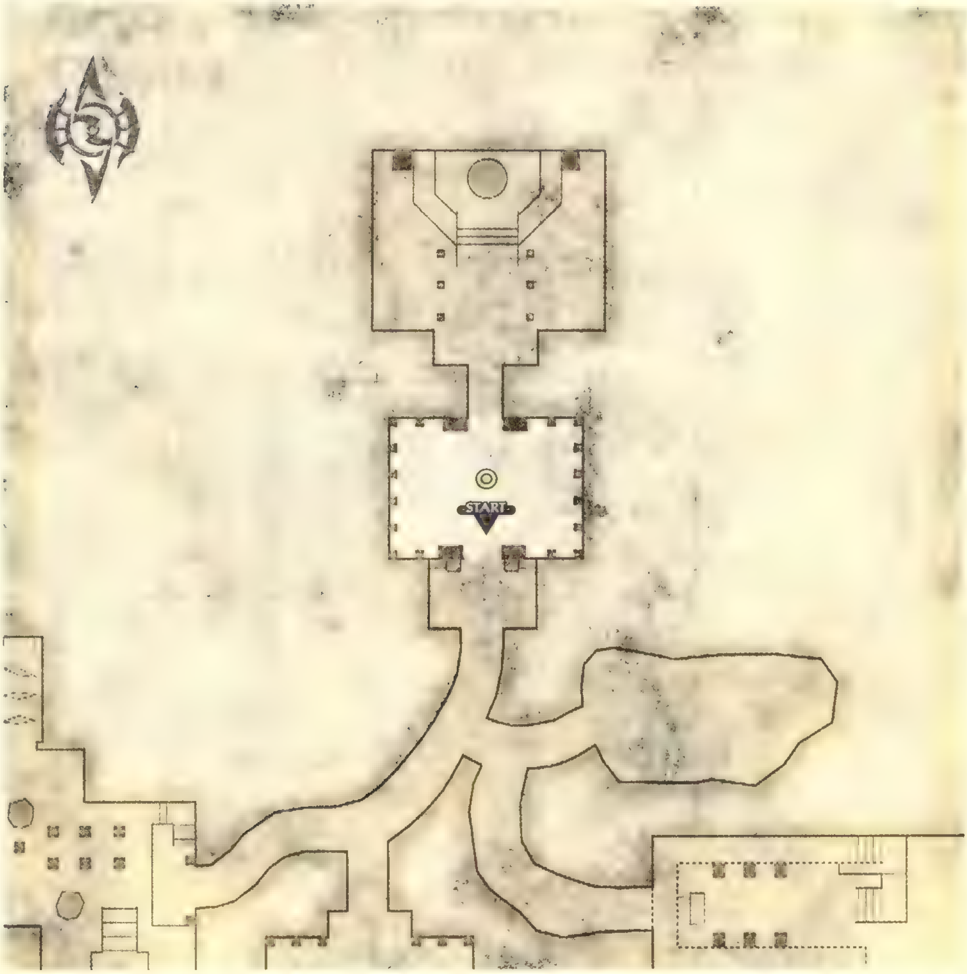
check point

要注意ユニット ── アンデッドナイト ──

このミッションで初登場となるアンデッドナイトは、ガードが堅いうえに、魔法が効きにくい難敵だ。正面からの攻撃に強いので、背後に回り込んでの攻撃が攻略の基本となるが、連旋舞などのコンボは、すべてが当たる前に途中でガードされてしまうことが多い。反撃を喰らうとダメージが大きいので、無闇にコンボを仕掛けていくのは得策ではない。安全に戦うには、まずアンデッドナイトの攻撃を見極め、防御か回避をすること。その瞬間に生じた隙を突いて攻撃を入れ、少しずつHPを削っていくのだ。



第二章	四節	炎洞塁	
戦闘の種類	第十戦	難易度	★★
クリア条件	反逆者たちとモンスターを全滅させる。		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	ノウェ、エリス		



ステージ概要

炎洞塁内の一室を舞台としたミッション。室内はそれなりの広さがあるが、とにかく大勢が入り乱れるため、混乱しないように注意したい。反逆者たちやオーガなどが扉から登場するが、ノウェたちは室内から出ることはできない。宝箱や木箱も存在しないので、とにかく敵に集中しよう。

敵勢力

反逆者（鉈）	78体	反逆者（斧）	30体
オーガ	2体	ゴブリンシャーマン（命）	4体
アンデッドナイト	2体		

ミッションの流れ

序盤では、マナを救うため、反逆者たちが次々と押し寄せてくる。ノウェは魔物でもない普通の人々との戦いにとまどうが、プレイヤーとしてはためらう必要はない。チェインをつなげながら、敵をせん滅していこう。

後半はオーガ、アンデッドナイトと、過去のミッションにも登場した魔物が登場してくる。これらの敵への攻略法は以前と変わらないが、攻撃力の高い相手との連戦になるだけに、連続でダメージを受けないように気をつけたい。HPが少なくなったら無理せずHP回復アイテムを使おう

攻略フローチャート

4回に分けて現れる反逆者たちを残り4人まで減らす

↓

オーガ、ゴブリンシャーマン（命）、反逆者を全滅させる

↓

アンデッドナイト2体を倒す

敵だけでなく味方にも注意

このミッションでは、ノウェたちの他に、封印騎士団の兵士たちも敵との戦いに挑む。たとえノウェたちが生き残っていても、味方の一般兵士と弓兵が全滅してしまうとゲームオーバーになるのだ。基本的にはあまり気にすることはないが、やられそうになっている味方がいたら、その周囲の敵を倒してやるといいだろう。

逆に、オーガやアンデッドナイトとの戦いの時には、味方を囮として使うと効率がいい。味方と戦っている敵に忍び寄り、後ろから斬りかかろう。通常より攻撃を当てやすくなるはずだ。



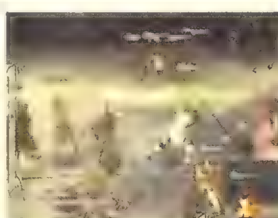
味方の攻撃でチェインが妨害されるケースもあるので落ち着いて対応したい。



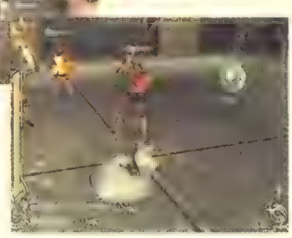
いい位置から敵を攻撃するために、味方が犠牲になっている瞬間を狙うのもアリ。

キャラクターを使い分けよう

対人戦には強いがアンデッドは苦手なノウェと、アンデッドには強いが人間相手は苦手なエリス。ふたりの特性を考えると、序盤はノウェで反逆者たちを一掃し、最後に出てくるアンデッドナイトに対してはエリスで戦うのが得策だ。特にアンデッドナイト戦の時には、部屋の中に毒霧が湧き、何もしてなくてもHPが削られてしまう。このことを考えると、オーガ戦終了まではエリスを温存しておきたいところだ。とはいえ、無理は禁物。ノウェが危なくなったらすぐさま回復アイテムを使用するか、エリスに交代するように。



序盤はノウェを使用して、押し寄せる反逆者をどんどん倒していこう。



最後の戦いでは、中央にHP回復スフィアが出現する。いざというときに取ろう。

第二章	五節	炎洞塁	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★
クリア条件	[illegible]		
入手可能武器	[illegible]		
使用可能キャラクター	[illegible]		



ステージ概要

三節、四節に続いて炎洞塁内での戦いとなる。マップ自体は三節と変わらないが、炎洞塁奥の聖壇のほうに移動することができなくなった分、戦場は狭まっている。アンデッドナイトが出現する部屋以外は溶岩が噴き出すこともないので、敵との戦いに神経を集中できるステージだ。

敵勢力

反逆者(鉈)	32体	反逆者(斧)	22体
ホブゴブリン	51体	ゴブリンシャーマン(炎)	21体
アンデッドナイト	2体		

ミッションの流れ

聖火台が壊されたことにより、守護者であるザンポ連隊長は死亡し、マナは捕らえられた。だが反逆者たちがマナの解放を狙っているので、このステージではそれを阻止すべく、遺跡に残っている彼らの残党を一掃することになる

反逆者たち以外にゴブリンの群れも現われるが、経験値を稼ぎたいのでなければ、これらは無視してしまってOKだ。武器を入手しようとすると、アンデッドナイトとも戦わなくてはならないが、基本的にはそんなに難しいミッションではない。制限時間に気をつければ、特に問題はないはずだ

攻略フローチャート

TARGET1へ向かい、A地点の反逆者たちを全滅させる

↓

TARGET2へ向かい、B地点の反逆者たちを全滅させる

↓

TARGET3まで48秒以内に移動し、付近の反逆者たちを全滅させる

両手剣・銀の鳳蝶を入手せよ

このステージでゲットすることのできる隠し武器・銀の鳳蝶は、レベル3までは威力は低いが、レベル4になると凄まじい攻撃力になる両手剣だ。この武器は、ノウェたちがTARGET2に到着するまでに入手していないと、ここでゲットすること自体が不可能になってしまう

TARGET1、2の部屋への移動には制限時間はないので、ミッションが始まったら、まず最初に銀の鳳蝶がある部屋まで移動しよう。部屋に現れるアンデッドナイト2体を倒すと宝箱が出現し、無事に新しい武器を獲得できる。



白い矢印に従って移動するだけでは、武器のある部屋にはたどり着けない



アンデッドナイトにはこれまでと同じく、エリスで攻略するといいだろう

全体レーダーでの確認が重要

攻略フローを見てもわかるとおり、TARGET3への移動は制限時間つきだ。制限時間を超えると、反逆者たちがマナを逃がしてゲームオーバーとなってしまうのである。TARGET3へと移動する道には、邪魔をする敵などは出現しないが、入り組んでいる炎洞窟内でうっかり迷ってしまうと、ミッションをやり直すはめになりかねない

こうしたミッションでは、移動方向を白い矢印だけに頼るのではなく、表示を近接レーダーから周辺もしくは全体レーダーに切り替え、それを見ながら行動したほうがいいだろう



道中に敵はまったく出ないので、とにかくマップに集中して先に進もう。



制限時間を過ぎてしまうと、ミッションは最初からやり直しとなってしまう。

第二章	六節	深淵なる大地	
戦闘の種類	空中戦	難易度	★★☆☆☆
クリア条件	5分以内に戦闘艇の動きを止める		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ概要

一節と同様、深淵なる大地上空が舞台となる。制限時間以内に、エリス戦闘艇のHPを一定まで減らすという、一風変わった内容のミッションだ。エリス戦闘艇以外は、これまでにも出てきた敵ばかり。ただ、バットやガーゴイルキューブはかなり数が多い。早めに倒し、落ち着いて戦闘艇を狙える環境を作ろう。

敵勢力

エリス戦闘艇A	1体	バット	35体
ガーゴイルキューブ	60体	グリフォン	3体

ミッションの流れ

処刑されるギリギリのタイミングで脱出し、戦闘艇を奪って逃げたマナの一味。このミッションでは、それをレグナで追い、撃墜することになる。5分間という制限時間が設けられているので、ゆっくりしている暇はない。早急に戦闘艇を追いかけ、どんどん攻撃していこう。

このミッションではマナが乗る戦闘艇のほか、バットやガーゴイルキューブなどのザコ敵が出現する。ミッションクリアの条件には、これらのモンスターを倒すことは含まれていないので、クリアを目指すだけなら無視してしまっても構わない。

攻略フローチャート

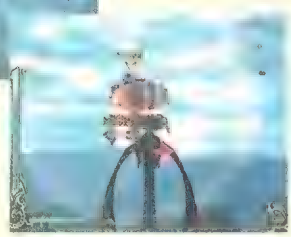
A地点の戦闘艇のHPを5分以内に25%以下にする

スプレッドブレスで攻撃しよう

気炎の直轄区の鍵が壊されたことにより、このミッションからレグナの新しい特殊ブレス・スプレッドブレスが使用できるようになる。レイブレスが多数の敵に一度に攻撃を加えるのに適していたのに対し、スプレッドブレスは小さい範囲に大ダメージを与えることができるので、このミッションにうってつけ。ザコ敵を倒してブレススフィアを出しつつ、エリス戦闘艇に攻撃を加えていくといいだろう。通常のファイアーボールでもミッションをクリアすることは可能だが、スプレッドブレスを使ったほうが断然楽だ。



レイブレスと違い、スプレッドブレスは3つ分までストックすることができる。

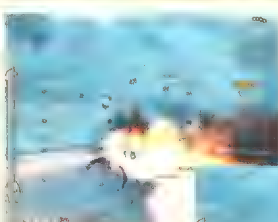


着弾後に爆発するスプレッドブレスで、一気に大ダメージを与えてしまおう。

戦闘艇の攻撃を回避する

さすがは封印騎士団所有の戦闘艇だけあって、レグナへの攻撃は、これまでの空中の敵とは比べ物にならないほどの威力がある。戦闘艇の近くでレグナの動きを止めてしまうのは非常に危険。集中砲火で一気にやられてしまう恐れがあるからだ。特に、戦闘艇は前方に対しての攻撃が激しい。

攻撃する際には、なるべく艇の後方から接近していこう。後ろへも攻撃力の高い機雷が飛んでくるが、当たる直前に左右へのスライド移動を使えば、難なく回避できる。また、機雷はファイアーボールで撃ち落とすことも可能だ。



艇に前や横から近くと、激しい攻撃を受けてしまう。接近はなるべく後方から。



できるだけ、レグナの射程ギリギリから攻撃するようにしたほうが安全だ。

第二章	七節	閉じられた地	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★☆☆☆
クリア条件	マナを追いかけ、目的地に到達する		
入手可能武器			
使用可能キャラクター	ノウェ、エリス、レグナ		



ステージ概要

いくつかの開けた土地が、洞窟や絶壁に挟まれた狭路でつながっているマップ。巨大かつ入り組んだ地形で、レグナに乗って移動しなければならない場所も多い。さらに、マップ中にはさまざまな仕掛けが施されており、そのつど表示されるメッセージをよく読んで行動する必要がある。

敵勢力

ホブゴブリン	78体	ゴブリンシャーマン(炎)	26体
反逆者(斧)	45体	反逆者(鎌)	31体
ベヒモス	1体		

ミッションの流れ

序盤はゴブリンたちの攻撃を退けつつ、水晶を攻撃して道を切り開いていく。水晶4へは、レグナの力を借りないと行くことができない。A地点のゴブリン軍団を全滅させたのちに、ようやく広域レーダーの表示が可能となる

後半は、反逆者を倒すとゲットできるヒントをもとに、マップ中の仕掛けを解いていくことになる。TARGET3へたどり着くには、基本的にはノウェたちが最初に向いている方向へ進行していけばいい。ふたつ目の光の魔法陣を越えて段差を上がるところのみ、上がってから左側に進めばOKだ。

攻略フローチャート

水晶1を点灯させる

↓

水晶2、3、4を点灯させる

↓

TARGET1の位置で地面に兜割りを行い、現れた水晶5を点灯させる

↓

A地点のゴブリン軍団を全滅させる

↓

TARGET2で、左の壁、右の壁、地面の順に攻撃する

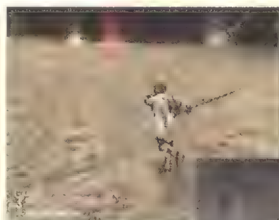
↓

B地点のベヒモスを倒し、TARGET3、4へ向かう

赤い蒸気に注目せよ

水晶2、3、4を点灯させて洞窟をくぐり抜けたあと、マップの西側に進もうとしても、マナの魔法によって生まれた風で押し戻されてしまう。ここを乗り越えるには、鍵となる隠された水晶を出現させなければならない。

このあたりではあちこちで蒸気が地面から噴き出しているが、1ヵ所だけ赤い蒸気が噴き出している場所がある。ここまで行って、地面に兜割りをしてみよう。今まで隠されていた水晶が姿を現すので、これに斬りつければ風が止み、先へ進めるようになる。



赤い蒸気は一定間隔で噴き出す。近くまで行って、どこから出るか見極めよう



地面を斬った際にメッセージが表示されたら、場所が近いというサインだ

check point

要注意ユニット　── ベヒモス ──

巨大な猪のような風体のモンスター、ベヒモス。突進を主体に攻撃してくる。突進は防御不可能攻撃で、吹き飛ばし効果もあり、正面から受けて立つことはできない。ただし、突進して壁にぶつかると、体が青くなって一定時間動きが止まるので、そこが狙いどころになる。

ベヒモスと戦う時は、まずは距離を取り、壁を背にして待ち構え、突進で迫ってきたらサイドステップで身をかわそう。壁にぶつかって動きを止めたら、その隙に弱点である脇腹に攻撃を入れる。これを繰り返していくことだ。



第三章 離反

直轄区を守る戦いや、マナの一味を追う戦いで多大な戦果をあげたノウェだが、その活躍がジスモアの警戒心を強めてしまう。大神殿に帰還した早々、ジスモアに呼び出されたノウェは、彼の策略にはまり、毒を盛られてしまった。ジスモアに斬りかかり､どうにかその場を脱したノウェだが、その前にかつての僚友たちが立ちふさがった



卑劣な策略を使い、ジスモアはノウェを亡き者にしようとする。

第三章の流れ

ジスモアによって毒殺されかけたノウェだが、どうにかその場を切り抜け、大神殿の廊下に躍り出る。しかし騎士団員は、もはやノウェを仲間だとは思っていないようだった。裏切り者の烙印を押され、ノウェは大神殿から逃げ出した。

騎士団を抜けたノウェは、この章以降、ミッションをクリアしてもアイテムの補充を受けられなくなる。稼いだお金ですべてをまかなわなければならないのだ。今後はフリーミッションやチェインなどでお金を稼ぐテクニックがより重要になる

また、これからは魔物だけでなく、騎士団との戦いも避けられない。かつての仲間を斬るのは不本意だが、やらなければやられるのだ

第三章の進行フローチャート

[一節]　大神殿　地上戦

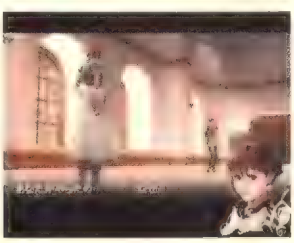
➡P.190

[二節]　恵沢の平原　上空戦

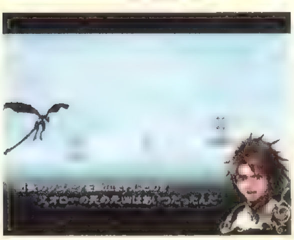
➡P.192

[三節]　閉じられた地　地上戦

➡P.194



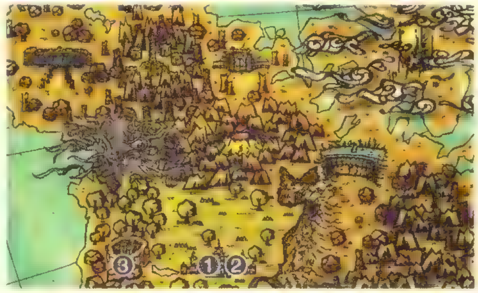
ジスモアに刃を向けた姿を、エリスに見とがめられてしまった！



空中にも騎士団の飛空艇部隊が登場。もはや安息の場所はないのか？

第三章のマップ構成

第三章は、恵沢の平原にある騎士団の大神殿を脱出したノウェが、レグナとともに追っ手から逃れる方法を探しながら、石の村へやってくるという展開。マップは地上戦2種類、上空戦1種類の全3種類となっている



❶大神殿

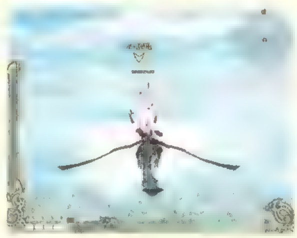
騎士団の拠点でもある地上マップ。本来はもっと広く、さまざまな施設がある建物なのだが、この章では奥の部屋から中庭の門までの一直線のマップになっている。多数の騎士団員が常時詰めているため、ノウェも脱出の際に多くの兵士を相手にしなければいけなくなってしまった



大神殿脱出時には、かつての仲間たちがノウェに刃を向けてくる

❷恵沢の平原

騎士団の飛空艇部隊と戦うことになる、上空戦のマップだ。神官長セエレや封印騎士団長ジスモアなどの要人がいる大神殿や、現在は契約者が不在の明命の直轄区などがある平原エリア結界と騎士団の大兵力に守られているためか、その名のとおり、穏やかで豊かな土地である



恵沢の平原上空では、騎士団の高速飛空艇との激しいバトルが展開される

❸閉じられた地

前章にて、マナとその一味を追いかけてたどり着いた地。名前からもわかるとおり、周囲を高い崖に囲まれた、寂しい雰囲気の土地であるどういうわけか、石の村へ向かう途中だった武器商人の隊商が迷い込んでしまったらしく、ノウェたちは武器屋の依頼を受けて隊商の捜索に向かうことになる。



閉じられた地では、武器屋の依頼を受けて隊商の捜索を行うことになる。

使用可能キャラクターについて

ジスモアを裏切った罪を着せられ、騎士団を抜けることとなったため、エリスが仲間から離脱することに。そのためこの章では、ノウェとレグナだけで戦っていくことになり、地上戦におけるレグナの重要度が高まる。特に三節では、レグナで戦える場所ではなるべくレグナで、そうでない場所はノウェで,と分担を決めて戦うようにしたい



広い場所ではレグナの攻撃が効果的。DOD攻撃も痛快だ。

第三章	一節	大神殿	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★
クリア条件	中庭の門の鍵を手に入れ、大神殿から脱出する		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	ノウェ		



ステージ概要

大神殿の一番奥の部屋から、中庭の出口まで一直線に伸びたマップ。それ以外の場所へは、すべて扉が閉ざされている。このステージでは、毒の効果でノウェの体力が徐々に減っていく。まっすぐ伸びた通路には、HP回復スフィアの入った木箱が5つ配置されているので、回収しながら進もう。

敵勢力

一般兵士(無)	5体	遊撃兵(無)	40体
護衛兵(無)	2体		

ミッションの流れ

日増しに強くなっていくその力を警戒したジスモアの策略によって、毒殺されそうになるノウェ。こうなってしまったら、もはや騎士団にはいられない。立ちふさがる騎士団員たちを倒し、毒が回りきって倒れてしまう前に大神殿から脱出しよう。

このミッションで、初めて騎士団員たちと戦闘することになる。一般兵士たちはそれほど手ごわくはなく、毒に冒されてHPがじりじりと減っていく状態での戦闘とはいえ、魔物たちと戦闘した時のように戦えば問題はない。ただし、最後に登場する護衛兵は強敵なので注意すること。

攻略フローチャート

TARGET1に向かう

↓

A地点の護衛兵たちを倒し、中庭の鍵を手に入れる

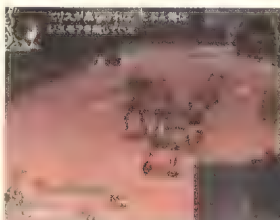
↓

鍵を使って中庭への門を開ける

タイミングよくHP回復スフィアを取ろう

このステージでは、攻撃を受けなくてもノウェの体力がどんどん減っていく。長い廊下を無事に走り切って脱出するためには、途中でしっかりHPを回復していかなくてはならない。

幸い、マップ上にはいくつものHP回復スフィアが配置されている。これをタイミングよく取っていけば、よほどのことがない限りHPが0にはならないはずだ。また、このミッションに登場する一般兵士(無)や遊撃兵(無)は、敵に回してもかなりくみしやすい。チェインをつなげてHP回復スフィアを出すことも難しくないだろう。



毒のせいで赤く明滅する画面は、戦いにくさを演出している。惑わされるな

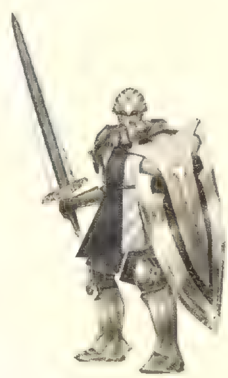


戦闘時には、HPの残量とHP回復スフィアの木箱の位置に常時注意しておこう。

check point

要注意ユニット ―― 護衛兵(無) ――

このミッションで初登場となる護衛兵。一般兵士や遊撃兵よりもはるかに屈強で、防御頻度も高い。さらに、こちらの攻撃をガードしたときに、一定確率で無敵モーションの反撃を繰り出してくるのだ。反撃はモーションが大きく、予測しやすいが、こちらが勢いあまってコンボを続けていると直撃を受けてしまう。ボタン連打は厳禁だ。左右スライドで背後に回り、2回ほど攻撃してはまた左右スライド、というリズムで戦っていくといい。2体同時に相手にする時は、両者の攻撃範囲に同時に入らないように。



第三章 二節 恵沢の平原

[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★
[illegible]	[illegible]		
入手可能武器			
使用可能キャラクター	[illegible]		



[illegible]

恵沢の平原上空のマップ。騎士団の飛行部隊との戦闘が繰り広げられる。レグナに乗ったノウェが大神殿から脱出すると、そこには飛空艇の大群が待ち構えている。ほとんど移動せず同じ場所を浮遊しているだけだが、とにかく数が多い。この包囲網を抜けると、今度は高速飛空艇が1機現れる。

[illegible]

飛空艇（命）	32体	高速飛空艇（命）	1体

ミッションの流れ

騎士団の拠点から脱出したノウェを、騎士団の飛空艇部隊が待ち構えている。飛空艇はレグナを追ってはこないが、集中して攻撃を受けると危ない。まったく戦闘をせずにTARGET1に向かってもいいが、できれば1機でもファイアーボールで撃ち落とし、ブレススフィアを手に入れておきたいところだ。経験値を稼ぎたいならすべて倒してもいいが、高速飛空艇との戦いのために、なるべく無傷でやりすごそう。また、TARGET1に近づきすぎると高速飛空艇が現れるので、飛空艇と戦うならTARGET1を横に見るような飛び方をしたほうがいい。

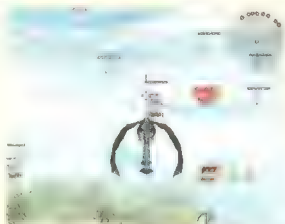
攻略フローチャート

TARGET1に向かう

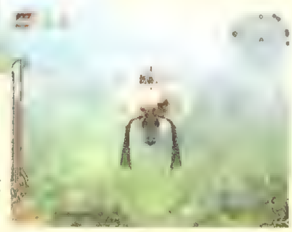
A地点の高速飛空艇を撃墜する

飛空艇は上下運動の折り返しを狙え

飛空艇はその場を離れることはないが、絶えず上下運動を繰り返している。遠距離からだと、意外にレグナのファイアーボールが当たらないのだ。そこで狙いは、上下運動の折り返し地点。上昇しきってから下降へ移る瞬間と、下降しきってから上昇へ移る瞬間は攻撃が当たりやすい。追尾弾を使うのもいいが、それだとブレススフィアが手に入らないので、なるべくこの方法で倒すようにしよう。なお、飛空艇1機1機はそれほど脅威ではないが、囲まれると危ない。まずは左右どちらかに移動し、端のほうから1機ずつ倒していこう。



それほど強くはない飛空艇だが、これだけ数がそろっていると脅威になる。



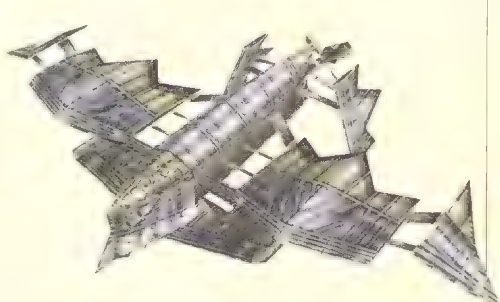
上下運動の折り返し地点を見極めてファイアーボールを当てていこう。

check point

要注意ユニット ――高速飛空艇（命）――

空中戦に登場する敵の中でも、厄介な部類に入る高速飛空艇。特に、ここで待っているのは、水ホーミング弾を撃ってくる命属性の機体。高速飛空艇の中でも、最強タイプだ。

ファイアーボールはほとんど当たらないので、注目とL2ボタンを駆使して追いかけ、ロックオン攻撃をメインに使っていくといいだろう。高速飛空艇は遠方から真っすぐ接近してくるため、正対して戦うのもアリだ。その場合、バルカンはスライド移動で避け、水ホーミング弾は上下どちらかに加速して逃げよう。



第三章	三節	閉じられた地	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★
クリア条件	魔物に襲われた隊商を救い、宝箱の剣を入手する		
入手可能武器	領主の狩猟刀		
使用可能キャラクター	[illegible]		



ステージ概要

マナを追って訪れたことのある地。今回のスタート地点は、マップ中央部のもっとも開けた場所だ。マップ内ではぐれてしまった隊商メンバーを助けるため、行ったり来たりを繰り返すことになる。マップ上には木箱が非常に多く、お金の入っているものも多い。できるだけ回収するようにしよう。

敵勢力

ホブゴブリン	120体	ゴブリンシャーマン（水）	39体
アンデッドナイト	3体		

ミッションの流れ

武器屋の依頼で、行方不明になった隊商を探しに来たノウェ。スタートするといきなり目の前で隊商が襲われているので、これを助けよう。助けた隊商の依頼で次の場所へ行き、さらに次の場所へと転戦していく。レグナで戦えるので、戦闘はそれほど難しくないだろう。最後にアンデッドナイトに襲われている隊商の長を助け、彼の頼みを聞いて宝箱を開けるとミッションクリア。なお、途中で隊商メンバーや長など、助ける対象のキャラクターが倒れてしまうと、そのままゲームオーバーになってしまうので注意。

攻略フローチャート

A地点の魔物を全滅させる
↓
B地点の魔物を全滅させる
↓
A地点に戻り、再度現れた魔物を全滅させる
↓
C地点の魔物を全滅させる
↓
隊商の長が指示した宝箱を開け、領主の狩猟刀を入手する

手っ取り早くレグナで一気に倒すなら

最後に登場するアンデッドナイトだけは、ノウェでないと苦戦するが、それ以外の敵はレグナに乗ったまま蹂躙することができる。手っ取り早くミッションをクリアしたい人には、この方法がおすすめだ。ゴブリンシャーマン（水）は対空攻撃魔法を持っているが、この魔法はレグナの攻撃が当たれば消滅してしまうので、正面から攻めてもそれほど怖くはない。ただ、ゴブリンシャーマンはレグナの攻撃に対して耐性があるため、ファイアーボールを続けて何発か当てていくか、DOD攻撃を積極的に使うといいだろう。



隊商が全滅する前に魔物を倒すため、レグナで素早く移動しよう。



ドラゴンオーバードライブで、ゴブリンシャーマンもせん滅できる。

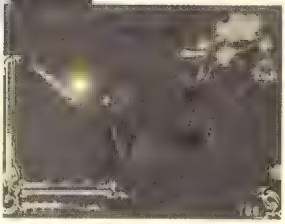
レグナから降りて戦いたい人は――

レグナから降りてノウェで戦う場合、ゴブリンシャーマン（水）の氷魔法がやっかいだ。1カ所にとどまって剣を振っていると、いざというときに逃げ切れない。ボタン連打は2回くらいまでで止めておき、ノウェの足元に魔法陣が発生したらすぐに移動して回避すること。できればゴブリンシャーマンを先に倒しておきたい。

最後のアンデッドナイトは同時に3体出現するので手ごわい。常に敵の動きに注意し、突き攻撃を受けないように気を配ろう。隊商の長を狙っているところを、背後から攻撃するのが安全だ。



ゴブリンシャーマンの氷魔法は、まともに食らうと吹き飛ばされてしまう。



アンデッドナイト3体との戦闘には、細心の注意を払って挑むように。

第四章 逃亡

騎士団の追撃から逃れるため、幼少期にレグナと暮らしていた土地へと向かうことにしたノウェ。懐かしい風景に安堵を覚えるも、先に進むにつれ、ここにも安らげる場所はないことに気づく。そこはかつての故郷ではなく、封印騎士団によって神水の直轄区へと変わってしまっていたのだ。逃げ続けるふたり。そんな彼らを導いたのは、マナであった……！



人為的に閉ざされたかのような峡谷。彼らの胸に不安がよぎる。

第四章の流れ

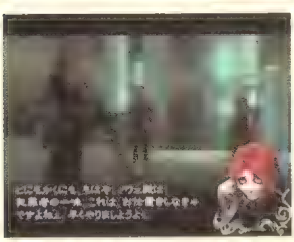
慣れ親しんだはずの土地に、妙な違和感を覚えるふたりがたどり着いた先には、騎士団の精鋭部隊が待ち構えていた。なんとか戦い抜き、退路を探すノウェの前に現れたマナ。さらにこの奥にあるという神水の直轄区の解放が目的だという。

この章では、第二章でノウェたちの追撃を逃れたマナが仲間となる。彼女の案内で砂の村を訪れたノウェの眼前で、幼い子供が今まさにその命を終えようとしていた。この悲惨な光景を前に、ノウェは迷いながらも直轄区の解放というマナの使命に力を貸すことにしたのだった。

この章のクライマックスは、神水の直轄区の守護者、ハンチが操るケルピーとの一騎打ちとなる。



騎士団に包囲されたノウェだが、マナの登場で難を逃れることができた。

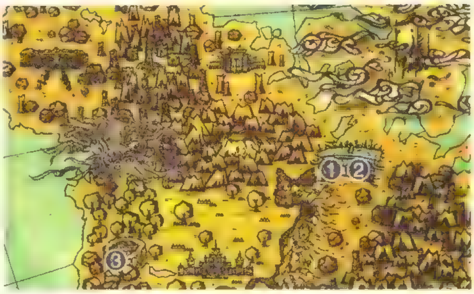


神水の直轄区の守護者ハンチは、ケルピーを操り、ノウェたちを襲う。

第四章の進行フローチャート

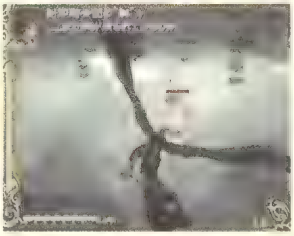
第四章のマップ構成

第四章の舞台となるのは、かつてノウェがレグナとともに幼少期を過ごした土地。ワールドマップでは西部に位置し、現在では封印騎士団によって神水の直轄区となっているが、ノウェとレグナはそのことを知らなかった



❶嘆きの水脈

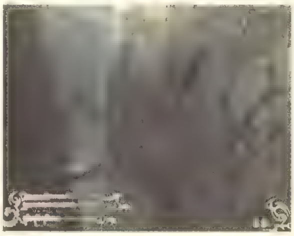
上空戦のマップ。かつては豊かな水の流れる肥沃な大地だったが、封印騎士団によって神水の直轄区が作られ、すべての水を封じ込められてしまった。そのため下流の砂の村は深刻な水不足に陥り、人々は苦しめられている



上空マップでは、待ち伏せている騎士団の空中部隊との戦闘が展開する。

❷神水の直轄区

深い峡谷の連なる地上戦のマップ。もともとは水が流れていたと思われる谷底も、今は渇ききった岩肌が露出しているのみだ。蛇行する谷を上流へ進むと、封印騎士団によって作られた水門が現れる。そのさらに上流には、巨大なダムのような水城砦がそびえ立ち、すべての水を閉じ込めてしまっている



神水の直轄区では、入り組んだ狭い峡谷でのレグナの操作がカギとなる

❸炎洞塁

以前、マナとその一味を追ってやってきた洞窟。溶岩の噴き出る岩場や、祭壇のような建築物、薄気味悪い墓地など不思議な光景が連なる。武器商人の話によると、ここには伝説の武器がふたつ安置されているらしい。仮面の男の情報を得るためにも、伝説の武器を手に入れたい。しかしここでも、騎士団の大部隊がノウェたちの前に立ちふさがる



炎洞塁で伝説の武器を入手するには、騎士団の大軍を倒す必要がある

使用可能キャラクターについて

四節から使用可能になるマナは、杖を武器とするキャラクター。魔物に対しては攻撃力が落ちるが、魔術師相手なら有利に戦いを運べる。操作していない間にMPが溜まったり、攻撃によって増えるMPの量が多かったりするので、惜しまずにどんどん魔法を使っていこう。その威力は戦局をガラリと変えてしまうはずだ



魔法を使った時こそ、マナの真価は発揮される。一気に敵をせん滅しよう

第四章	一節	嘆きの水脈	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★
[illegible]	[illegible]		
[illegible]			
[illegible]	[illegible]		



ステージ概要

安息を求めてさまようノウェとレグナの前に、次々と魔物や騎士団が襲いかかり、休む間もない連戦状態になる。特に、クリムゾンガーゴイルキューブの出現量はかなり多く、全滅させようと思うと骨が折れる。幸い、全滅はミッションクリアの必須条件ではないので、戦闘は適当なところで切り上げよう。

敵勢力

バット	18体	飛空艇(水)	20体
高速飛空艇(水)	3体	クリムゾンガーゴイルキューブ	99体
グリフォン	5体		

ミッションの流れ

騎士団の追撃を逃れるため、砂の村へと向かうノウェたち。しかしその途中、バットの群れが現れ、彼らを襲う。なんとか倒し切って村上空へたどり着くが、騎士団の飛空艇部隊が待ち伏せしており、否応なしに交戦状態へ。倒し切らないうちに増援の高速飛空艇部隊も出現、猛攻を仕掛けてくる。なんとか彼らを追い払い、嘆きの水脈へと向かうと、再び魔物の群れが。今度は多数のクリムゾンガーゴイルキューブと3体のグリフォンが相手だ。グリフォンを全滅させたところでミッションクリアとなり、ノウェたちは故郷の地を目指す。

攻略フローチャート

A地点のバットを全滅させる

↓

B地点の飛空艇を残り5機まで減らす

↓

B地点に現れる高速飛空艇を2機倒す

↓

TARGET1へ向かう

↓

C地点のグリフォンを全滅させる

強敵・高速飛空艇部隊との空中戦

序盤のバットはごあいさつ程度。全滅させたあとの騎士団との戦闘が本番だ。まず飛空艇部隊が現れるので、囲まれないように注意しながら倒していこう。この際、できる限りスプレッドブレスのスフィアを出現させ、溜めこんでおくように。

高速飛空艇が出現したら、残っている飛空艇の攻撃を受けないよう、少し離れたところまで移動するといい。追いかけてくる高速飛空艇は、スプレッドブレスで迎え撃とう。高速飛空艇は、3機中2機を倒せば退却していくので、1機ずつ確実にダメージを与えていくようにしたい。



バット、飛空艇と戦っている間に、特殊ブレスを溜めておくようにしたい。



対高速飛空艇戦では、ターゲットを固定して1機ずつ確実に落としていこう。

グリフォンは遠距離からファイアーボールで

故郷への道中に現れたのはクリムゾンガーゴイルキューブの集団。近づくと自爆攻撃を受けるので、ロックオン攻撃で遠距離からあしらおう。あまり相手にせず、TARGET1に向かってもいい

TARGET1に着くと、さらなるクリムゾンガーゴイルキューブの大群と、グリフォンの混成部隊が登場する。グリフォンに注目し、遠距離からファイアーボールを連発して倒してしまおう。グリフォンは接近すると体当たりしてくるので、なるべく遠距離で倒したい。倒し切れなかったらスライド＋加速で回避し、距離をとって仕切り直しだ。



クリムゾンガーゴイルキューブは、接近しなければそれほど怖い相手ではない。



グリフォンはファイアーボールも撃ってくる。攻撃が見えたらスライドで回避だ。

第四章	二節	神水の直轄区	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★☆☆☆
エリア条件	水晶の謎を解き、岩盤の先へ進む		
入手可能武器	——		
使用可能キャラクター	ノウェ、レイア		



ステージ概要

狭く入り組んだ峡谷が連なるステージ。途中、人為的にふさがれた岩盤のトラップがあり、ノウェたちの行く手を阻む。魔物たちが待ち構えるエリアには、岩盤を崩すスイッチの役割を果たす水晶が浮かんでいる。また、クリムゾンガーゴイルキューブのいる行き止まりには、お金の入った木箱がふたつある。

敵勢力

クリムゾンガーゴイルキューブ	4体	ホブゴブリン	70体
ゴブリンシャーマン（水）	25体		

ミッションの流れ

ここでは特に強い敵はいない。むしろ、狭く入り組んだ場所で、いかにレグナを効率よく飛行させるか、という技術を磨くためのステージと考えていいだろう。ゴブリンシャーマンの対空攻撃をかわそうとしても地形に阻まれてよけきれなかったり、狙いがうまくつけられずに撃ちもらしたりすることもある。水晶も狙いにくい場所に配置されているので、まずはエリアの魔物を全滅させてから、じっくり攻略したほうがいい。スタート地点すぐ左、クリムゾンガーゴイルキューブのいる袋小路には木箱があるので、忘れずに回収しておこう

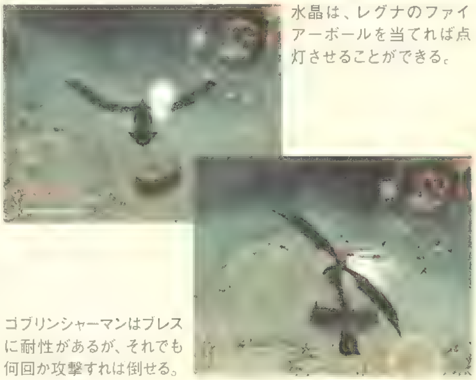
攻略フローチャート

TARGET1へ向かう
↓
水晶1、2、3を点灯させる
↓
TARGET2へ向かう
↓
制限時間内に水晶4、5、6を点灯させる
↓
TARGET3へ向かう
↓
水晶7を点灯させる

レグナで水晶を狙う

TARGET1の地点において、ふさがれた峡谷の岩盤を崩すには、付近にある3つの水晶をすべて灯せばいい。ここでの水晶は、レグナのブレスでしか点灯させていこう。慣れないうちは照準を合わせるのに苦労することもあるだろうが、L2ボタンによるホバリングを使って慎重に狙っていくこと

このとき、地上にゴブリンシャーマン（水）を残していると対空攻撃を受ける可能性があるので、できれば先に魔物は一掃しておきたい。ノウェを下ろして片づけてもいいし、DOD攻撃を使ってもいいだろう。



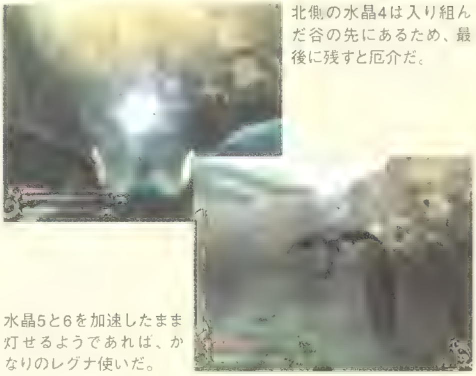
水晶は、レグナのファイアーボールを当てれば点灯させることができる。

ゴブリンシャーマンはブレスに耐性があるが、それでも何回か攻撃すれば倒せる。

素早く正確にレグナを操作しよう

TARGET2のポイントでも、水晶を点灯させて先に進むことになる。ただし、ここの水晶はそれぞれが離れた位置にあるうえ、一定時間が経過すると灯した水晶の光が消えてしまう。制限時間内に3つとも光を灯さないと、岩盤は崩せないのだ。

まずはこちらでも魔物を片づけて、落ち着いたところで水晶を攻略しよう。ベストは、北側の入り組んだ袋小路の水晶4を最初に灯し、すぐに反転して加速したまま谷を抜け、広場の水晶5を灯したら南の袋小路へ移動し、水晶6を灯すというルートだろう。とにかくスピードが勝負だ



北側の水晶4は入り組んだ谷の先にあるため、最後に残すと厄介だ。

水晶5と6を加速したまま灯せるようであれば、かなりのレグナ使いだ。

第四章　三節　神水の直轄区

戦場の種類	地上戦	難易度	★★☆☆☆
クリア条件	待ち伏せしていた騎士団を倒し、谷を抜ける		
入手可能武器	ノウェの剣		
使用可能キャラクター	ノウェ		



ステージ概要

狭い円形のくぼ地の中央に、円形の舞台のような場所があり、それを囲むようにいくつかの壁が立てられている。敵の数は多くはないが、壁で移動が制限されるため、包囲されやすい。レーダーで敵の位置を確認しつつ行動しよう。なお、南へ続く道は落雷エリア。避雷針の役割をする杖が何本も立っている。

敵勢力

一般兵士（水）	48体	護衛兵（水）	4体

ミッションの流れ

遺跡の奥でノウェを待ち構えていたのは、一般兵士(水)と護衛兵(水)からなる騎士団の精鋭部隊だった。ここではレグナを呼べないので、ノウェだけで戦うしかない。最初の敵を倒していると、すぐに増援の一般兵士が現われる。この増援も減らしていくと、今度は護衛兵3人が登場。一度に相手をするのは危険すぎるので、魔法などで吹き飛ばし、分散させてひとりずつ倒していこう。

ちなみに、護衛兵を1体倒すと、舞台の中央に武器の入った宝箱が現われる。しかし敵の多いうちはあせって取りに行かず、戦いに専念すること

攻略フローチャート

A地点で敵を残り5人まで倒す

↓

A地点で増援を含む敵を残り5人まで倒す

↓

A地点で護衛兵をすべて倒し、宝箱からノウェの剣を入手する

↓

TARGET1へ向かう

移動しにくい空間で敵の大部隊と戦う

エリアが狭いうえに、舞台と同心円状に作られた壁がノウェの移動を妨げる。が、初期配置の敵は、苦戦するほどではない。1回目の増援も一般兵士だけなので、数は多くともコンボで倒していける。チェインを稼ぐ絶好のポイントだ。

問題は、最後の護衛兵。同じ場所から登場するので、はじめは3人固まってノウェに接近してくる。無理に突撃せず、ひとりずつおびき寄せて倒すようにしよう。ガード不能の無敵攻撃を頻繁に繰り出してくるので、コンボは使わず、常に後ろへ回りこみながら戦うように。



壁に体を寄せて戦っていると、壁の向こうから攻撃を受けることがあるので注意。



護衛兵3人を一度に相手にするのは難しい。まずは分散させることを心がけよう。

絶えず落雷する谷を走り抜けろ

騎士団を全滅させたら、舞台中央の宝箱を開け、ノウェの剣を入手しよう。するとマナが現れ、南側の門を開けてくれる。

谷へ向かうと、無数の避雷針と、それにめがけて落ちる雷を確認できる。騎士団の一般兵士も数人いるが、雷に打たれて倒れる者も多い。雷は意外に当たり範囲が広く、大きく迂回しないとダメージを受ける。途中、避雷針の間隔が狭い場所があるが、そこだけは雷の落ちるタイミングを見極め、やんでいる隙に一気に走り抜けよう。時間制限はないので、落ち着いてやれば大丈夫だ。



閉ざされていた門を開いてくれたのはマナだった。彼女の目的は……?



谷には絶えず雷が落ちているが、タイミングを見計らえば無傷で走り抜けられる。

第四章	四節	神水の直轄区	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★☆☆☆
クリア条件	谷を抜け、待ち構える騎士団部隊を全滅させる		
入手可能武器	―		
使用可能キャラクター	ノウェ、マナ、レグナ		



ステージ概要

神水の直轄区、南西から西にかけてのエリア。途中に1ヵ所、飛空艇が1機で守っている袋小路がある以外は、一本道といっていい。ゴール地点となる西部のやや開けた場所では、初登場の魔術師を含めた騎士団部隊が待ち構えている。なお、このミッションに出てくる木箱の中身は、いずれもお金だ。

敵勢力

一般兵士（水）	10体	遊撃兵（水）	20体
魔術師（水）	18体	飛空艇（水）	1体

ミッションの流れ

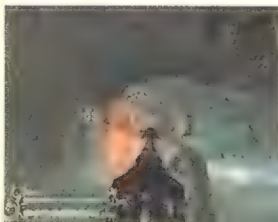
地上戦だが、レグナに乗った状態で始まるミッション。開始直後、すぐ背後に騎士団の追っ手である一般兵士が10人ほど迫ってくるが、レグナで軽く焼き払い、谷を目指そう。途中の袋小路には1000G入った木箱があるので、飛空艇を倒して入手。さらに北へ進み、開けた場所に出ると騎士団の部隊が待ち伏せしている。ここで初登場するのが騎士団の魔術師。魔法を使う敵に対して相性がいいマナの力を試してみよう。ここの敵を全滅させるとミッションクリアになってしまうので、その前に木箱のお金をすべて回収しておくこと。

攻略フローチャート

TARGET1に到達
↓
A地点の敵を全滅させる

騎士団に追われ、谷を抜ける

レグナの背後にいる敵は一般兵士が10人程度で、増援も来ない。降りて戦ってもつなげられるチェインは少ないので、レグナで一気に倒していくほうが楽だろう。途中の袋小路には、飛空艇が1機だけ浮かんでいる。谷あいからいきなり攻撃を受けるので驚くが、こちらも正面から撃ち合えば簡単に撃破できる相手だ。ただし真下に木箱があるため、流れ弾が当たらないように、飛空艇と同じ高度で戦うようにしよう。飛空艇を倒してからレグナを降りれば、安全に木箱のお金を回収できる。

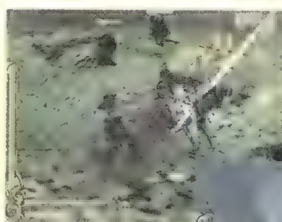

チェインがあまり稼げないと思ったら、お手軽にレグナで倒したほうがいいかも。


袋小路に飛空艇が。空中だと小さく見えるが、狭い場所で見ると意外に大きい。

魔術師の攻撃を見極めろ

谷の先にある開けた空間で待ち構える騎士団の軍勢。これに含まれている魔術師は、マナが得意とする種類の敵だ。遠距離から魔法を放ってくるので、ガードしながら距離を縮めていこう。魔術師（水）の魔法攻撃には、単発と5連発の2種類があり、1発だけと思ってすぐガードを解くと、連続で魔法を喰らってしまうことがある。あわてず相手の様子をしっかり見ながら戦うように。

こうして着実に攻撃、ガードを行っていれば、マナのMPはどんどん溜まっていく。そうしたら、積極的に魔法を使って攻めよう。


迫ってくる遊撃兵は、魔法攻撃に注意しながら、随時迎撃していこう。


ここの混成部隊を全滅させればクリアとなるので、ガンガン魔法を使っていこう。

第四章	五節	嘆きの水脈	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★
[illegible]	砂の村に向かい、待ち構えている敵を倒す		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	レグナ		



[illegible]

神水の直轄区から砂の村へ至るまでの空路。目的地に近づくごとに、まずグリフォンの群れ、次いで騎士団の飛空艇部隊と遭遇する。それぞれ交戦して一定数を撃墜すると、増援が現れるようになっている。さらに砂の村上空近くにたどり着くと、今度は飛空艇に護衛された戦闘艇が待ち構えている。

[illegible]

グリフォン	6～14体	飛空艇（水）	25～39体
戦闘艇	1体		

ミッションの流れ

神水の直轄区を脱出し、砂の村へと向かったノウェたちの前に、最初に立ちふさがるのはグリフォンの群れ。ここでは1体倒すと8体の増援がやってくるが、自信のない場合は戦わずにTARGET1へ向かえば回避できる。次の飛空艇部隊も、戦わずに回避することが可能。もし戦うなら、4機落とせば20機、13機落とせば6機と、2回にわたって増援がやってくることを念頭に置いておこう。

砂の村上空に近づくと、戦闘艇と飛空艇が出現する。ここでの戦闘は回避不能なので、覚悟を決めて戦うしかない。全滅させるとミッションクリアだ

攻略フローチャート

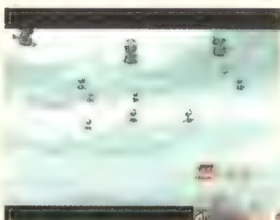
TARGET1に向かう

A地点の敵をすべて倒す

敵を選んで戦おう

ミッション前半の、グリフォンの群れや飛空艇部隊とどれだけ戦闘するかは、自分の腕と相談して決めればいいだろう。あまり前半でレグナのHPを減らしてしまうと、後半がつらくなる。もっとも、対戦闘艇用に、前半でブレススフィアを獲得しておきたいところでもあるが。

一方、後半の戦闘艇＋飛空艇部隊との戦闘は避けられない。ただ、この両者を同時に相手にするのは、リスクが大きい。先に飛空艇だけを倒してしまうか、戦闘艇だけをうまく誘導するかして、各個撃破していくのがいいだろう。



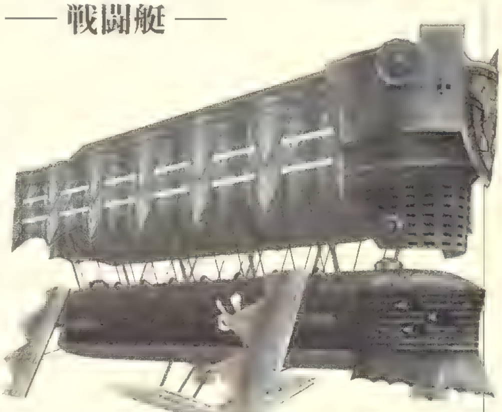
まともに戦うと、次々に増援が出てくる。経験値を稼ぎたいならいいが……



火力のある戦闘艇とは、できるだけ1対1で戦わないとリスクが大きい。

check point

要注意ユニット ── 戦闘艇 ──



空飛ぶ要塞、といった感もある戦闘艇。横や正面には山なり実弾とホーミング弾、真上や真下、後方に対しては機雷で攻撃してくる。なかでもホーミング弾はよけづらいので、撃ったのが見えたら方向転換＋加速で逃げよう。

本体以外にも、プロペラやウイング部分などのパーツにも当たり判定があり、それぞれHPと経験値が設定されているのが特徴的だ。できるだけ経験値を稼ぎたい場合は、これらのパーツを先に攻撃し、丸裸にしてから本体に攻撃を加えていくといいだろう。

第四章	六節	神水の直轄区	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★☆☆
[illegible]	村人たちを守りながら、水門を守る敵を全滅させる		
[illegible]			
[illegible]	[illegible]		



[illegible]

神水の直轄区の北西を占めるエリア。水門で区切られたふたつの区画がおもな戦場となる。かなり起伏の激しい地形で、右スティックをうまく使わないと近くの敵も視認しにくい。近接レーダーを活用しよう。途中から味方として反逆者の一団が参戦し、多数対多数の戦闘が始まる。

[illegible]

一般兵士（水）	104体	護衛兵（水）	9体
弓兵（水）	2体	魔術師（水）	12体

ミッションの流れ

まずはスタート地点のすぐ先の、水門前の騎士団を倒す。弓兵がふたりいるが、兵力が少ないので簡単に倒せるはずだ。水門が開いたら突入。ここで騎士団大軍との大戦闘になるが、ミッションゲージを半分以下に減らすと村人たちが現れ加勢してくれる。敵兵が減って奥の水門が開いたら、さらに突き進む。すると門が閉じられ、村人たちと分断されてしまう。そしてこのエリアの敵を3分以内に全滅させないと、水門の向こうで村人が全滅し、ゲームオーバーになる。再び水門を空けたら先ほどのエリアに戻り、残っている敵を倒そう。

攻略チャート

A地点の敵を全滅させる

↓

TARGET1へ向かう

↓

B地点の敵を残り15体まで減らす

↓

TARGET2へ向かう

↓

C地点の敵を3分以内に全滅させる

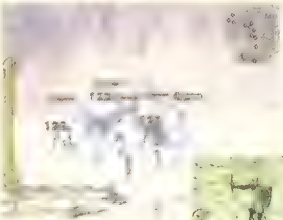
↓

B地点の敵を全滅させる

水門を守る騎士団を倒せ

ひとつ目の水門の先で遭遇する最初の敵は一般兵士ばかりだ。レグナで一掃してもいいし、チェインを稼ぐのもいいだろう。その一群を全滅させると、つぎには護衛兵6体を含む増援が登場する。マナの魔法や、ノウェの周囲一掃型コンボを使い、複数の敵をまとめて攻撃していくと効率がいい。

このエリアは、中央が帯のように低くなっており、それを横切るときに周囲の敵の動きが確認しづらくなる。両側の高台から敵に押し包まれることもあるので、できるだけ低地には立ち止まらないように戦っていきたい。



一般兵士を倒してMPを溜め、護衛兵に魔法攻撃をしていくと楽に戦える。



低くなっている部分で戦っていると、両側の高台から襲いかかられるので注意だ。

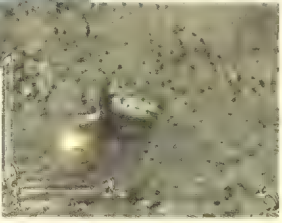
罠の発動後は急いで敵を倒せ

奥の水門が開いたら突入することになるが、じつはこれはノウェたちと村人を分断する騎士団のワナ。3分以内に戻らないと、村人が全滅してゲームオーバーになってしまう。

さらに、こちらも魔術師6人と護衛兵3人という強敵を倒さなくてはならない。まずはマナを使って走り回り、護衛兵の攻撃をかわしながら魔術師だけ先に倒してしまおう。ここでノウェにバトンタッチし、残った護衛兵を片づけると簡単だ。決着をつけたら付近の木箱を急いで回収してから、元来た水門へ戻ろう。



マナのMPに余裕があるのなら、まとめて魔法で攻撃してしまってもいいだろう。



C地点だけでも5つの木箱がある。特にお金は取り逃がさないようにしたい。

第四章	七節	神水の直轄区	
戦闘の種類	地上戦	[illegible]	★★★☆☆
クリア条件	砦を守る騎士団を倒し、祭壇の扉へ向かう		
[illegible]	—		
使用可能キャラクター	[illegible]		



ステージ概要

神水の直轄区最奥部。水城砦がダムのように水をせき止めている。手前の峡谷にクリスタルが浮いており、光を灯すと水門が開いて中に入れる仕掛けになっている。砦中段あたりには城砦砲が3つ設置されており、レグナが近づくと攻撃をしてくる。また、砦の上は通路になっており、降りて戦うことができる。

敵勢力

クリムゾンガーゴイルキューブ	15体～	一般兵士(水)	50体
城砦砲	3体	護衛兵(水)	3体
魔術師(水)	18体		

ミッションの流れ

いよいよ神水の直轄区も最終ポイント。まずは峡谷に浮かぶ水晶に光を灯し、水門を開けて突入しよう。ダムのように水をせき止めている水城砦の前に出たら、まずは砦の中段からレグナを狙っている城砦砲3基を片づけること。砲台をすべて壊すと、砦の上に魔術師がずらりと現れるので、それをせん滅。すると、その奥にある扉の前の桟橋のような場所に、魔術師と護衛兵の混成部隊が登場する。彼らをすべて倒したところで、ようやく神殿への扉を開けることができるようになり、ミッションクリアとなる。

攻略フローチャート

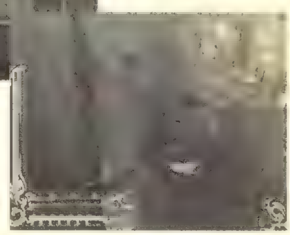
水晶1を点灯させる
↓
15秒以内にTARGET1へ向かう
↓
A地点の城砦砲をすべて壊す
↓
A地点の魔術師（水）を全滅させる
↓
B地点の敵を全滅させる

クリムゾンガーゴイルキューブは無視

レグナで水晶1を点灯させると、その先の水門が開き、中に入れるようになる。だが、今回の水晶は、灯しても光っている時間がわずか15秒だけ。それを過ぎると水門は閉まってしまい、再度水晶を点灯させなくてはならなくなる。

水晶の位置から水門までの間には、クリムゾンガーゴイルキューブが待ち構えているが、実際のところこいつらに関わっている余裕はない。ここは、魔物は無視し、ひたすらに水門へと急ごう。ただし、あまり魔物の近くを通ろうとすると、自爆攻撃を受けてしまう。十分な注意が必要だ。


水晶が光っているのはわずか15秒間。よけいなことはせず、目的地まで急ごう。


水晶を再点灯させると、一度倒したクリムゾンガーゴイルキューブも復活する。

城砦砲を破壊し安全を確保したら、扉の守備部隊を倒せ

水門をくぐると、すぐ目の前に3基の城砦砲が見える。これはファイアーボール2〜3発で倒せるので、まず眼前のひとつを破壊したら急降下。城砦砲は自分より高度の低い目標を攻撃できないのだ。低空で距離を取って向きを調整したら上昇し、ほかの城砦砲も同じように破壊しよう。

城砦砲を壊すと、砦の上に魔術師が12体現れる。しかしどちらかの端に着地してマナに交代し、ガードしつつ普通に攻撃していけばそれほど強敵ではない。最後は扉前の桟橋に、魔術師と護衛兵が登場。これらには主にマナの魔法攻撃で対処しよう。


砦の下には一般兵士がいるが、こいつらは無視してしまっても構わない。


砦の上に出てくる敵は魔術師だけなので、マナひとりでも楽勝のはずだ

第四章	八節	神水の直轄区	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★
クリア条件	ケルピーを倒す		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	ノウェ、マナ、レグナ		



エリア概要

神水の守護者、ハンチとの戦いの舞台は、水城砦の上空。七節で騎士団と戦ったのと同じポイントだ。地上戦ではあるが、基本的にレグナに乗り、低空を飛び回るケルピーと戦うことになる。ただし、時おり砦の上に魔術師が現れるため、降りて戦う必要も出てくる。宝箱、木箱などはいっさいない。

敵勢力

ケルピー	1体	魔術師（水）	4体～

ミッションの流れ

神水の聖壇でのハンチとのやり取りののち、外に出て、ケルピーとの戦闘になる。地上からはケルピーにダメージを与えられないので、こちらもレグナに乗って戦おう

ケルピーの攻撃はニードル弾、4連氷弾、ダム攻撃、体当たりの4種。また、水中に潜っている間のケルピーには一切の攻撃が当たらない。時折砦の上に魔術師が現れ、レグナの攻撃を封じる魔法を使ってくるので、この時だけは地上に降りて、ノウェやマナで魔術師を倒す必要がある。ケルピーを倒すとミッションクリア

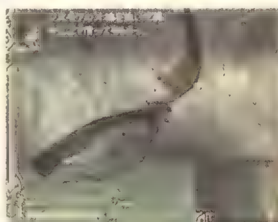
攻略フローチャート

ケルピーを倒す

対ケルピー戦の基本

ケルピーは動きが速く、普通に戦っていては到底捕らえきれない。常に注目をセットしておき、素早く相手のほうを向けるようにしておこう。動き回っている時は可能な限りロックオン攻撃を仕掛け、動きを止めたらファイアーボールでダメージを与えていくといい。また、水中に潜ったらいったん距離を取り、なるべく広い視界でケルピーの動きを見やすい状態にしておくように。

戦闘中、魔術師が現れるとレグナが攻撃できなくなる。その時はすぐに砦の上や桟橋に降りて、マナで魔術師を倒してしまおう



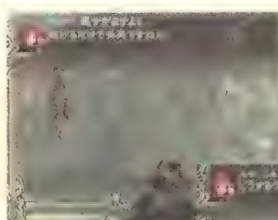
ケルピーの動きは非常に素早い。注目とレーダーを頼りに、追いかけていこう。



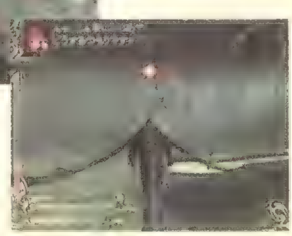
魔術師が現れたら、すぐ倒しに行くべし。注目を解いておかないと降りにくい。

4連氷弾と体当たりはスライド移動でよけろ

ケルピーの攻撃は、残りHPによって変化する。HPの残りは、左のミッションゲージで判断することができる。HPが残り70%以下になると、ケルピーは4連氷弾を撃ってくるようになる。ケルピーの周囲に4つの青白い光が見えたら、すぐにスライド移動でかわそう。さらに残り30%を切ると、体当たり攻撃を仕掛けてくるようになる。空中で静止し、体が一瞬光ったら突進の合図だ。光ったらすぐにスライドでかわして、加速移動で距離を取って反転。再び体当たりがくる前に連射し、ダメージを与えていくようにしよう



ケルピーの攻撃はバリエーション豊富。瞬時に攻撃の種類を判断し、対処しよう。



体当たり攻撃は発動前に静止時間がある。ファイアーボールを撃ち込め。

第四章	九節	炎洞塁	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★
クリア条件	炎洞塁のどこかに隠された、ふたつの武器を探す		
入手可能武器	封刃・破天の鳴弦、封杖・破天の詠歌		
使用可能キャラクター	ノウェ、マナ		



ステージ概要

第二章でも訪れた炎洞塁。マップの形状は当時と変化はないが、行ける場所が少し違っている。狭い空間では、一般兵士だけでなく弓兵や魔術師が待ち構えている。また、洞窟内部には、宝箱、木箱の数が非常に多い。2000G入っている木箱もふたつあるので、絶対に取りこぼさないようにしたい。

敵勢力

一般兵士(炎)	54体	遊撃兵(炎)	100体
弓兵(炎)	54体	魔術師(炎)	7体
アンデッドナイト	3体		

ミッションの流れ

騎士団を抜けた「仮面の男」の情報を得ようと石の村へやってきたノウェたちは、以前助けた隊商の長から依頼を受ける。炎洞塁に眠っているふたつの伝説の武器を探してほしいというのだ

炎洞塁内には多くの騎士団員が配備されていて、かなりの激戦となる。弓兵や魔術師など、遠隔攻撃を仕掛けてくる敵がいるうえ、身動きの取りにくい地形での戦闘となることから、苦戦を強いられる。

武器の入った宝箱のうち、ひとつは目立つ場所にあるが、鍵を探す必要がある。もうひとつは墓地でアンデッドナイトをすべて倒せば入手できる

攻略フローチャート

TARGET1の宝箱を開け、扉の鍵を入手する

↓

A地点の魔術師を全滅させ、宝箱の鍵を入手する

↓

TARGET2へ行き、宝箱の鍵を使って武器を入手する

↓

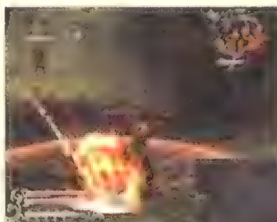
B地点のアンデッドナイトをすべて倒す

↓

出現した宝箱を開け、武器を入手する

弓兵の攻撃は確実にガードせよ

今回は、西側のルートは行き止まりのうえ、宝箱もないので行く必要はない。東側に進むと、遊撃兵、一般兵士、弓兵が多数待ち構えている。ここで特に厄介なのは弓兵(炎)だ。この弓兵の矢は、着弾すると周囲に爆風を巻き起こし、敵味方に関わらず吹き飛ばしてしまう。この爆風はサイドステップではよけきれない。洞窟内を進んでいて、弓兵が見えたらしっかりガードするように。弓兵が多い場所では、近寄ることも難しいので、遠距離攻撃コンボやマナの魔法などを使い、遠くから一気に倒してしまうといいだろう



チェインをつなぐことにはかり気を取られていると、弓兵の攻撃を受けてしまう



魔法やコンボを使って弓兵を吹き飛ばしてから接近し、攻撃していくのが上解だ

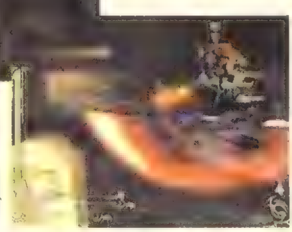
強敵を倒して武器を入手

A地点の部屋には7体の魔術師がいる。すべて倒すと、伝説の杖が入った宝箱の鍵が手に入るのだ。炎の魔術師は、火の玉魔法と回復魔法を使ってくる。近くにHPの減った仲間がいるとどんどん回復してしまうので、一度ダメージを与えた相手は、急いでトドメを刺してしまわなくてはならない

B地点では、アンデッドナイトが3体現れる。敵は囲むように攻めてくるが、最初にソニックバーストを使ってコンボを決め、とりあえず1体倒してしまおう。そうすればだいぶ楽になるはずだ。全滅させると、伝説の片手剣が手に入る



炎の魔術師には、回復する余裕を与えないよう、1体ずつ素早く倒していこう。



魔法が効きにくいアンデッドナイト相手には、自分を強化する魔法で戦おう。

ミッション攻略編　第四章／九節

第五章 仲間

直轄区の鍵を破壊するため、マナと行動をともにすることを決めたノウェ。彼らは、隊商の長から「封印騎士団を抜けた男」についての情報を得る。その人物が直轄区の情報を知っているかもしれないと考えたノウェたちは、男の居場所と思われる錆の町へと向かう。しかし騎士団は、すでにノウェたちの手配書を各地の町へ送っていた……



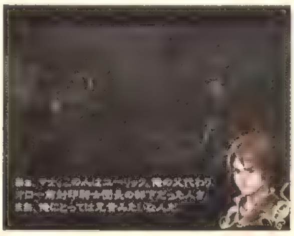
錆の町へ向かうノウェたち。しかし、騎士団がその行く手を阻む。

第五章の流れ

前章に引き続き、ノウェはマナとともに直轄区の破壊に向かう。ノウェたちと騎士団、民衆と騎士団の対立はますます悪化していき、直轄区解放に対する使命感は強くなる一方だ。

この章では、ノウェと旧知の元封印騎士団員、ユーリックが登場する。彼は次なる目標地"宝光の直轄区"の守護者ヤハとも知り合いであり、以降ノウェたちの心強い仲間となる。

また、この章の途中で、ノウェたちの前に隻眼の男が現れる。ノウェの父、オローの仇とも思われるその男を見たとたんに、マナの様子が明らかにおかしくなった。ふたりの間には、どのような因縁があるのだろうか？



封印騎士団を抜けた鉄仮面の男の正体は、ノウェと旧知のユーリックだった。



突如ノウェ一行の前に現れた隻眼の男。マナとの関係はいったい？

第五章の進行フローチャート

[一節] 無明の渓谷 上空戦
→P.218

[二節] 錆の町 地上戦
→P.220

[三節] 錆の町 地上戦
→P.222

[四節] 無明の渓谷 上空戦
→P.224

[五節] 宝光の直轄区 地上戦
→P.226

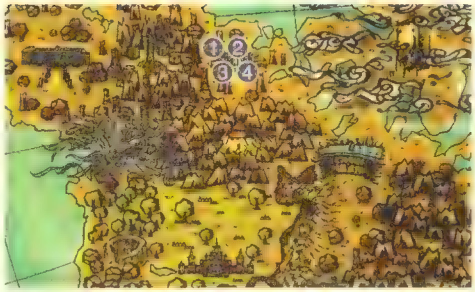
[六節] 光城郭 地上戦
→P.228

[七節] 光城郭 地上戦
→P.230

[八節] 錆の町 地上戦
→P.232

第五章のマップ構成

第五章では、ワールドマップの北部に位置する無明の渓谷付近で冒険が展開する。マップは地上戦3種類、空中戦1種類の全4種類だ



❶無明の渓谷

上空戦のマップ。錆の町や宝光の直轄区を含んでいる山岳地帯エリア。空は厚い雲に覆われており、常に暗い。地上も霧がかかっているかのように、薄もやに覆われている



無明の渓谷の上空では騎士団の飛空艇部隊が待ち受けている

❷錆の町

18年前に世界を襲った惨劇の際に、破壊を逃れた数少ない町。大きな町で歓楽街もあり、人が多く集まる場所。情報を得るにはもってこいだが、治安は悪く、賞金稼ぎなどの素性の怪しい者がたむろしている。開けた広場と狭い裏路地という、両極端なシチュエーションでの戦闘が待っている



錆の町では、賞金稼ぎが町の人を襲っている姿があちこちで見られる

❸宝光の直轄区

光城郭前の開けたエリア。かなり広い場所で、大量の敵勢力との大規模な戦闘が行われる。光城郭が小高い丘の上にあるため、そこに向かう道は緩やかな上り坂になっており、塔や坂の上から敵に狙われるようになっている



光城郭前では、大量の騎士団がノウェたちの前に立ちふさがる。

❹光城郭

宝光の聖壇を守っている城砦で、宝光の直轄区の中枢部。内部はそれほど複雑な作りではないが、守護者ヤハによってさまざまな仕掛けが施されているため、攻略には手間がかかる

使用可能キャラクターについて

三節から、新たに仲間になったユーリックが使用可能になる。斧を振り回すユーリックの戦闘スタイルは、大軍を相手にするときにはかなり気持ちがいい。ただし、隙も大きいので注意も必要だ。また、ユーリックは魔物に対する攻撃力が高い。オーガやミノタウロスなどが現れたら、ユーリックに相手をさせるといいだろう。



斧をブンブンと振り回すユーリック。そのスタイルは豪快のひと言だ

第五章	一節	無明の渓谷	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★☆☆☆
[illegible]	行く手を阻む敵を撃破し、錆の町に向かう		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	レグ		



[illegible]

錆の町へ向かう途中で、行く手を阻む魔物や騎士団を撃破するステージ。オーソドックスな上空戦で、段階を踏んで登場してくる敵を片っ端からせん滅していくことになる。敵の数もそれほど多くなく、難易度も低い。新しいブレススフィアや新登場の魔物に慣れるための戦いを心がけよう。

[illegible]

メタガーゴイルキューブ	36体	デスポッドA	3体
飛空艇（光）	10体	高速飛空艇（光）	4体

ミッションの流れ

3回に分けて攻撃してくる敵を倒すだけの、ごくシンプルな上空戦。マップ上にいる敵勢力を全部倒すと、次の一団が出現するというステージ構成になっている。

最初に現れるのはメタガーゴイルキューブ12体。続いてメタガーゴイルキューブ24体とデスポッド3体。最後に飛空艇（光）10機と高速飛空艇（光）4機が登場する。途中、新ブレスであるスプラッシュブレスと、デスポッドについてのチュートリアルが表示されるので、それに従って戦闘を展開していくといいだろう

攻略フローチャート

A地点のメタガーゴイルキューブを全滅させる

↓

B地点の敵を全滅させる

↓

C地点の敵を全滅させる

スプラッシュブレスを使いこなせ

神水の直轄区を解放したため、この章からレグナは新ブレスを使えるようになった。青のブレススフィアを取ることで使えるスプラッシュブレスは、連射とホーミング性能を持つ優秀な武器で、デスポッドや高速飛空艇との戦闘にも高い威力を発揮する。ステージの早いタイミングで、できるだけ多くのブレスを蓄積しておこう。

狙いはメタガーゴイルキューブ。HPこそ通常のガーゴイルキューブより高いものの、やはりたいした敵ではない。動きも少ないため、ブレススフィアを出現させるには適した相手だ。



最初の戦闘で、1～2個の青いブレススフィアを獲得しておきたいところ。



スプラッシュブレスの最大蓄積量は99発。スフィアを3つ回収すれば溜まる。

check point

要注意ユニット　── デスポッドA ──

このステージで初登場となるデスポッドA。丸い岩から触手が生えたような姿をしている。機動性は意外に高く、まれに瞬間移動を行うため、見失わないように気をつけよう。

攻撃方法はホーミング弾。もっとも、弾のスピードは比較的ゆっくりなので、回避は難しくないはずだ。ただし、死ぬときに放つ特大ホーミング弾には要注意。通常のホーミング弾の3倍以上の攻撃力を持っているのだ。敵を倒して安心していると、大ダメージを喰らうことになる。最後まで気を抜かず、しっかり避けること。



第五章	二節	錆の町	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★☆☆
クリア条件	仮面の男を探し出し、騎士団の情報を入手する		
入手可能武器	護衛兵士の剣		
使用可能キャラクター	[illegible]		



ステージ概要

広場と路地で構成される錆の町。賞金稼ぎと騎士団員がこのステージの敵となるが、それほど大勢が登場するわけではない。むしろ戦闘より、町中をあちこち走り回ることのほうがメインとなる。町の裏に張り巡らされた細い路地は、意外と複雑だ。地図は絶対に必要になるので、確実に回収しておこう。

敵勢力

遊撃兵(光)	46体	一般兵士(光)	5体
賞金稼ぎ	6体		

ミッションの流れ

スタート直後、前方にいる遊撃兵(光)を全滅させると、宝箱が出現する。中には地図が入っているので、絶対に取っておこう

続いて町中の賞金稼ぎ捜し。一般人を襲っている賞金稼ぎは3人いるが、重要なのはB地点にいるやつだけ。こいつを倒せば次に進める。ちなみに残り2名は、裏路地の南東端、南西端にいる

その後は、マップとメッセージの指示どおりに行動し、会話や戦闘を行っていこう。最後に北東の裏通りの最奥部まで行き、賞金稼ぎを3人倒して宝箱を開ければミッションクリアとなる

攻略フローチャート

A地点の敵を全滅させ、宝箱の地図を取る

↓

B地点の賞金稼ぎを倒す

↓

TARGET1に向かい、町の人に話を聞く

↓

TARGET2に向かい、協力者と話す

↓

C地点の一般兵士(光)を全滅させる

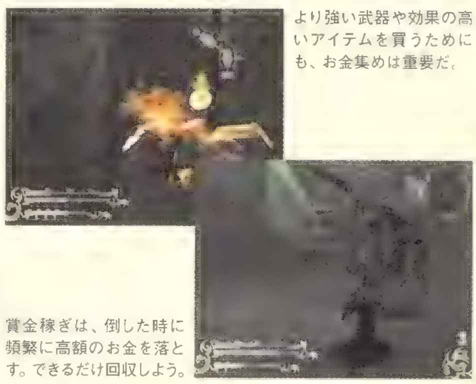
↓

D地点の賞金稼ぎ3人を全滅させ、宝箱の武器を回収する

より多くのお金を稼ぐためには

この節と次節では、たくさんお金が手に入るので、できるだけ稼いでおきたい。木箱の中に入っているお金だけでもかなりの額になるが、実はおいしいのは賞金稼ぎ。倒した際に、かなりの高確率で、1000Gものお金を落としてくれるのだ。

ただし、単独でいる賞金稼ぎは、倒すとすぐに場面が切り替わってしまい、せっかくお金を落としても取り逃がしてしまうことが多い。高収入にこだわるなら、最後はコンボや魔法ではなく、単発の攻撃でトドメを刺そう。そうすれば、場面転換前にお金を拾う余裕ができるはずだ



より強い武器や効果の高いアイテムを買うためにも、お金集めは重要だ。

賞金稼ぎは、倒した時に頻繁に高額のお金を落とす。できるだけ回収しよう。

check point

要注意ユニット ——賞金稼ぎ——

体格のわりに動きが素早い賞金稼ぎ。プレイヤーの周囲を跳ね回り、距離を取ったり縮めたりしながら、不規則に攻撃してくる。これまでの敵とは毛色の違う、かなり厄介な相手だ。普通に攻撃を仕掛けても、なかなか連続でヒットしてくれない。うっかりボタンを連打していると、相手のいい的にされてしまう。

賞金稼ぎを相手にする場合は、ガードしながら相手の動きを見極めることが重要だ。敵の攻撃を弾き返して動きを止めたところに、コンボを叩き込んでいくといいだろう。



第五章	三節	錆の町	
戦闘の種類	[illegible]	難易度	★★★
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	—		
[illegible]	[illegible]		



ステージ概要

舞台は前節に引き続き錆の町だが、戦闘はかなりエスカレートする。賞金稼ぎからの通報を受けて騎士団員がどっさり現れたうえに、オーガやミノタウロスなどの魔物まで登場するのだ。比較的長めのミッションになるので、回復アイテムの準備はしっかりとしておいたほうがいいだろう。

敵勢力

一般兵士(光)	54体	遊撃兵(光)	70体
護衛兵(光)	1体	賞金稼ぎ	10体
オーガ	5体	ミノタウロス	1体

ミッションの流れ

スタート直後、いきなり一般兵士(光)との戦闘になる。これを片づけたら、ユーリックの提案で町の北門を目指すが、そこはすでに騎士団に押さえられており、結局は正門に向かうことになる。

移動ルートによっては、右のフローチャートにおけるB地点とC地点の攻略順は逆になることもある。その場合も、最後のミノタウロスの登場は変わらない。ミノタウロスを倒したら、現れた宝箱の鍵を取り、正門を開けよう。正門の外にはさらに敵が待っているが、その後すぐにミッションクリアとなり、戦闘は発生しない。

攻略フローチャート

A地点の敵を全滅させる

↓

B地点の敵を2回全滅させる

↓

C地点の敵を全滅させる

↓

D地点に現れるミノタウロスを倒す

↓

鍵を取って町の正門を開ける

オーガとの戦闘

ミッション中盤、正門前の広場にオーガが一気に4体現れる。ここは、魔物との戦闘を得意とするユーリックで当たろう。これまでと同じようにまずは足元を攻撃し、倒れたところで上体を攻撃していけば、驚くほど簡単に倒せるはずだ。ちなみにオーガが複数いると、同士討ちで勝手に倒れてくれる場合がある。その場合も急いで駆け寄り、攻撃を加えていこう。

ただし、倒れたオーガにばかり気をとられていると、別のオーガからの攻撃を受けてしまう。あまり勝ち急がずに、引くべきところは引くように。



ユーリックは魔物に大ダメージを与えられる。オーガなどの大型の敵でも同様だ。



同士討ちで膝をついたオーガを見つけたら、すかさず攻撃を加えていこう。

ミノタウロスとの戦闘

ミッションの最後に現れるミノタウロスは、オーガなどと同じ大型の魔物だ。ミノタウロスの攻撃は、サイドステップだけではかわし切れないものが多い。普通に接近して戦うと、吹き飛ばし効果のある攻撃を受けてしまうのだ。

ミノタウロスと戦うときは、まずはある程度距離を取って待つこと。ミノタウロスは、突進中にダメージを受けると、その場に倒れ込む習性がある。相手が距離を詰めようと突進してきたところを魔法やコンボで迎え撃ち、転んだら近寄って攻撃を加えれば、比較的楽に倒せるだろう。



突進中に魔法などを当てると、ミノタウロスはその場で転んでしまう。



転んだら近寄って攻撃すべし。立ち上がりそうになったら、急いで距離を取ろう。

第五章	四節	無明の渓谷	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★☆☆☆
[illegible]	[illegible]		
[illegible]			
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ概要

錆の町を脱出したノウェたちが、レグナに乗って上空へ出たとたんに騎士団の攻撃を受けるステージ。いきなり多数の飛空艇と高速飛空艇の部隊との交戦状態になり、それらをすべて倒すと最後に戦闘艇との戦いが待っている。この章から使用できるようになったスプラッシュブレスの威力を見せつけよう。

[illegible]

飛空艇（光）	20体	高速飛空艇（光）	5体
戦闘艇	1体		

ミッションの流れ

待ち伏せしている騎士団はなかなかの大部隊だが、ミッションの流れとしてはごく単純なせん滅戦だ。まずはマップ上の飛空艇20機と高速飛空艇5機をすべて叩き落とし、最後に登場する戦闘艇を1対1の戦いで撃破すればいい。

飛空艇の部隊は6～8機ずつがひとかたまりになっており、レーダーで方角を確認しながら飛行すれば、一度に大群を相手にせずにすむ。高速飛空艇も一度に全機は接近してこないので、基本的に各個撃破で当たろう。スプラッシュブレスを集めておくと、高速飛空艇にも戦闘艇にも有効だ。

攻略フローチャート

A地点の敵を全滅させる

↓

B地点に現れる戦闘艇を倒す

高速飛空艇は速攻で落とせ

序盤は飛空艇部隊との戦い。近くにいるものからファイアーボールで倒していこう。特殊ブレスは、スプラッシュブレスが一番役に立つだろう。うまく調整して取るように

高速飛空艇が2機編隊で接近してきたら、正面からファイアーボールとスプラッシュブレスで迎撃し、まず1機倒そう。残りの1機に注目したら、なるべく飛空艇から遠ざかってから、追尾弾とスプラッシュブレスを連射して速攻で落としてしまえばいい。これを繰り返し、高速飛空艇を全滅させたら、残った飛空艇を倒して、スプラッシュブレスを99発にしておく。



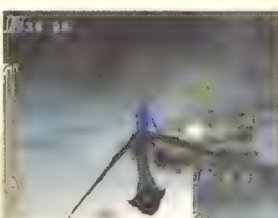
素早い回避運動をする高速飛空艇も、正面からならファイアーボールが当たる。



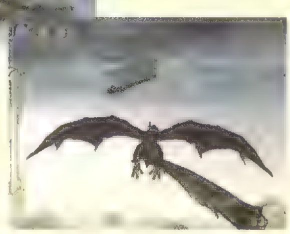
ブレススフィアは基本的に青だけ取っていればいい。白は出ても無視しよう。

戦闘艇で経験値を稼ごう

いったん敵を全滅させると戦闘艇が現れるが、先ほどの戦いでスプラッシュブレスを溜めこんでおいたなら、まったく問題にならない。射程距離ギリギリから連射すれば、ほとんど何もさせずに倒せるだろう。ただし、戦闘艇には破壊すると経験値がもらえるパーツがある。より多くの戦果を得たいのなら、まずはそれらを破壊しよう。可能な限りロックオンして追尾弾を発射したら、加速して戦闘艇の上下どちらかをすり抜け、反対側に回って同様の攻撃を仕掛けていく。パーツをすべて壊したら、スプラッシュブレスを連射して終了だ



もしレグナのHPが残り少なくなっていたら、スプラッシュブレス連射で倒そう。



倒しても、墜落する前に反撃を受けることがあるので、不用意に近づかないこと。

第五章	五節	宝光の直轄区	
[illegible]	地上戦	[illegible]	★★★★
クリア条件	直轄区を守る騎士団を全滅させる		
入手可能武器	処刑台の記憶		
使用可能キャラクター	ノウェ、マナ、ユーリック、レグナ		



ステージ概要

宝光の直轄区、光城郭前のなだらかな丘陵地帯が今回のステージ。地形はいたって単純だが、随所に立ち木ややぐらが立ちはだかり、レグナで低空を飛んだ際の障害物となる。斜面には一帯を覆い尽くすほどの騎士団の大軍勢が、城砦の上には弓兵が待ち構えている。さらに増援も多数送り込まれてくる。

敵勢力

一般兵士(光)	250体	弓兵(光)	39体
魔術師(光)	20体	護衛兵(光)	7体
ミノタウロス	3体	デスポッドA	2体

ミッションの流れ

まずは初期配置されている騎士団を倒していこう。地上にいるのはすべて一般兵士だが、城砦の上に弓兵が3人ずつ配置されており、レグナに乗っていると対空攻撃を仕掛けてくる

ある程度一般兵士を倒すと、魔術師、護衛兵、一般兵士からなる増援部隊が現れる。ターゲットの魔術師を全員片づけると、次の増援はミノタウロス3体に弓兵15体。ミノタウロスを倒せば城門が開くようになるが、この時点でレグナに乗るとデスポッドAが2体登場。倒すと斧の入った宝箱が城門の前に現れるので、余裕があれば戦おう。

攻略フローチャート

一般兵士を30人以上倒す

↓

一般兵士を40人以上と、A地点の魔術師をすべて倒す

↓

B地点のミノタウロスを全滅させる

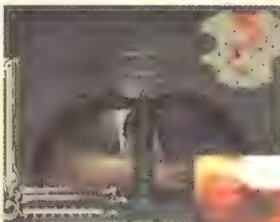
↓

TARGET1へ到達

ダメージ覚悟で弓兵を倒せ

地上の一般兵士はレグナで焼き払うのが簡単だが、その前に城砦の上から激しい対空攻撃を仕掛けてくる弓兵を何とかしよう。弓兵はファイアーボール1発では倒せないので、ダメージを受けるのを覚悟でホバリングしながら2発撃ちこむ。ほかの城砦の上にいる弓兵も同様に、先に倒しておこう。弓兵を片づければ、あとはレグナで蹂躙していける。

一般兵士を30人以上倒すと、魔術師を含む増援が現れるので、地上に降りたほうが安全だ。マナで魔術師を倒しつつ、護衛兵が接近してきたら魔法とノウェの剣で倒していこう。



城砦の上の弓兵はとても厄介な相手。先に倒してしまったほうがいい。

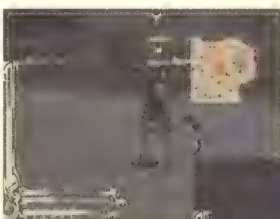


護衛兵と魔術師が固まっていれば、ドラゴンオーバードライブも効果的だ。

最後のデスポッドAも忘れずに倒しておこう

魔術師をすべて倒したのちに現れるのは、弓兵15体を伴った3体のミノタウロスだ。ノウェのMPが多く残っているなら、DOD攻撃を使うといい。周囲の弓兵を倒しつつ、ミノタウロスにダメージを与えられる。弓兵を片づけてからユーリックにバトンタッチ。敵が突進してきたところを魔法で転がして、一気に倒してしまおう。

ミノタウロスをすべて倒すと城門にTARGETマークが出るが、ここでレグナに乗ればデスポッドAが2体現れる。追尾弾で確実に倒し、城門前に出現する宝箱を回収してTARGET1に向かおう。

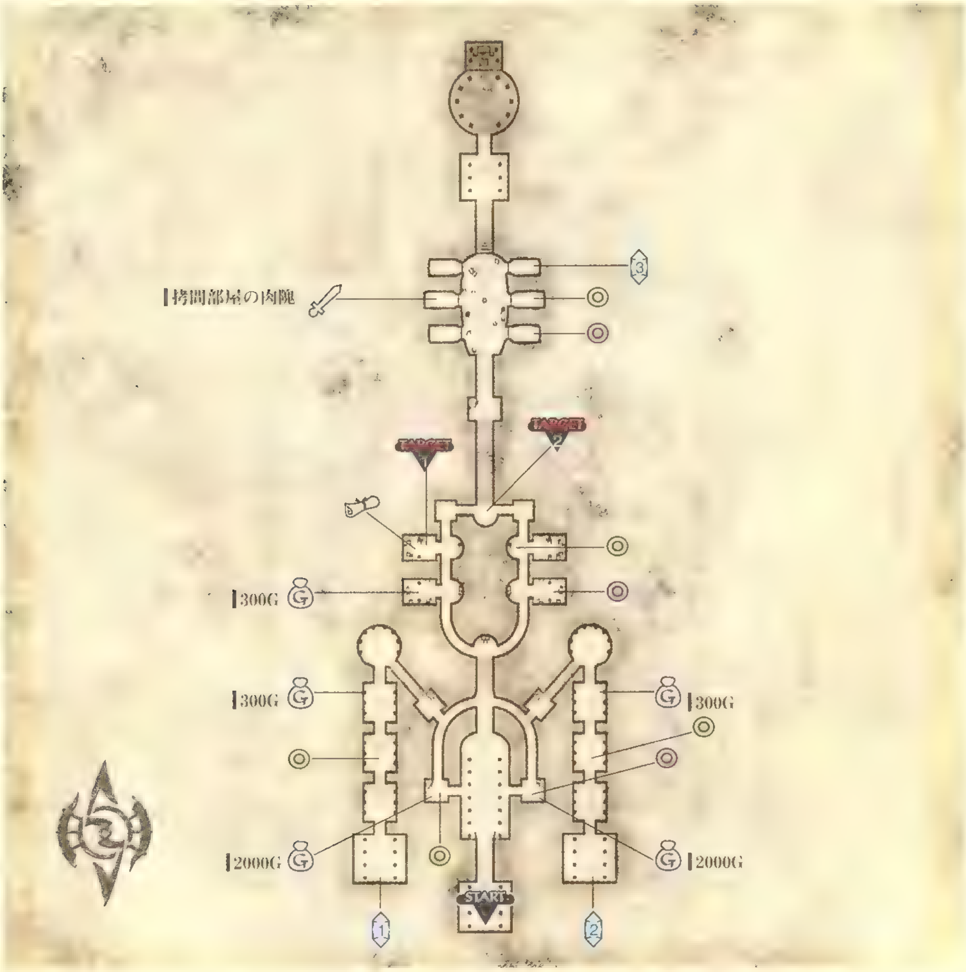


ミノタウロスには囲まれないように、わざと1体ずつ突進を仕掛けさせよう。



最後のデスポッドAは、注目して追尾弾を撃ちまくれば苦労せずに倒せる。

第五章	六節	光城郭	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★☆☆☆
クリア条件	トラップの謎を解き、[illegible]のある部屋に到達する		
入手可能武器	拷問部屋の肉腕		
使用可能キャラクター	[illegible]		



ステージ概要

宝光の直轄区の中枢部である光城郭の内部。左右対称で、建物の構造自体は迷うほどのつくりにはなっていない。しかし先に進むのを阻むいくつかのトラップが仕掛けられていて、それを解かないとクリアすることはできない。狭い通路に、弓兵や魔術師などの遠隔攻撃可能な敵が多数待ち構えている。

敵勢力

一般兵士(光)	66～78体	弓兵(光)	16体
魔術師(光)	19～22体	護衛兵(光)	4～7体

ミッションの流れ

光城郭内部には、宝光の守護者ヤハの仕掛けたトラップが随所に配されている。敵との戦闘よりもその謎を解くことがメインだ。

水晶1と2は、どちらを先に灯しても構わない。ふたつとも灯すと、中央の階段への扉が開く。途中で協力者が現れ地図が手に入るので、それを参照して偽りの壁を探し出そう。その先にある長い下り階段を下りると、牢獄が6つ並んだ区画に到達する。扉を正しい順番に開けていけば、最後の牢獄には水晶があり、それを灯せば祭壇への入り口が開いてミッションクリアとなる。

攻略フローチャート

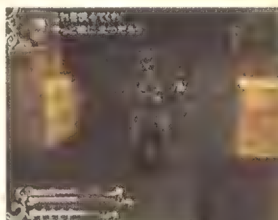
水晶1を点灯させる
↓
水晶2を点灯させる
↓
TARGET1の協力者から地図をもらう
↓
TARGET2で偽りの壁を開ける
↓
牢獄の扉を順番どおりに開けていく
↓
水晶3を点灯させる

水晶を灯して道を切り開け

最初のトラップは、城の2階の東西に配置された水晶を灯すこと。それぞれのトラップの前で対応するキャラクターが話をするので、そのキャラクターに任せれば簡単にクリアできる。

偽りの壁は、地図を見れば先に通路が続いているのが一目瞭然。西側奥の部屋で地図をもらってから壁を攻撃すれば、すぐに道が開ける。ただし、いきなり敵の攻撃を受けるので注意だ。

最後の仕掛けは6つ並んだ牢獄。扉に刻まれた棒の数が少ない順に開けていけば、最後の水晶のある部屋にたどり着ける



西の奥の部屋で内部の地図をもらえば、偽りの壁の位置はすぐにわかるだろう。

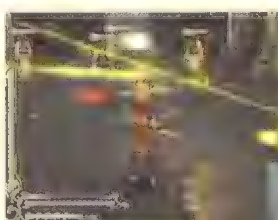


棒の数が少ない順に扉を開けていけばクリア。間違うと敵の攻撃を受ける

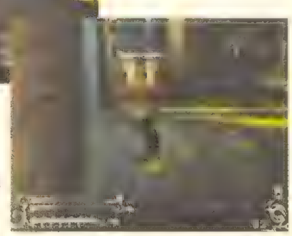
魔術師（光）の魔法は確実にガード

城内での戦闘はそれほど苦労することもないが、魔術師(光)の魔法にだけは注意が必要だ。魔法は3方向に発射され、いずれも壁を反射しながら飛んでくる。遠い間合いから魔法を撃たれたら、効果が消えるまでガードを解かないほうがいい。前方に飛ぶ魔法が使えるなら、それで魔術師の魔法をキャンセルしてしまう方法もある

狭い通路に一般兵士がいて、その奥に弓兵や魔術師がいる場所でも魔法が有効だ。マナのフリージングクロウなどは相手をダウンさせる効果があるので、その隙に距離を詰めて倒すことができる。



壁を反射しながら飛んでくる魔術師(光)の攻撃魔法。まずはすべてガードだ。



こういう狭くて直線的な地形では、魔法をうまく使って敵との距離を縮めよう。

第五章	七節	光城郭	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★★
クリア条件	ノームと石巨人を倒す		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	ノウェ、エリス、ユーリック		



ステージ概要

宝光の守護者ヤハの契約相手、ノームたちとのボス戦。前半の最難関ともいえるミッションだ。光城郭の最奥、円形の部屋での戦闘となる。最初に現れるのは40体のノームだけだが、こいつらは一定時間ごとに地面にもぐり、石巨人を召喚する。ノームをすべて倒すと、石巨人の本体が姿を現す。

敵勢力

ノーム	40体	石巨人	1体

ミッションの流れ

ミッションは前半と後半に分けられる。前半は、大量に現れるノームとの戦い。ノームは一定時間ごとに地面にもぐり、代わりに石巨人が出現する。石巨人は、頭部だけを地上に出したまま、魔法を使いながら部屋中を駆け回る。数回攻撃を当てるか一定時間がたつと石巨人は消え、再びノームが現れる

ノームを全滅させると、今度は石巨人がその全貌を現わす。近距離、遠距離ともに破壊力の高い攻撃を仕掛けてくる、かなりの強敵だ。この石巨人を倒せばミッションクリアとなる

攻略フローチャート

ノームを全滅させる

↓

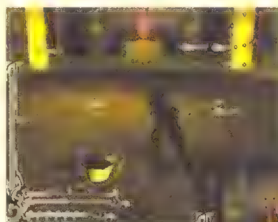
全貌を現した石巨人を倒す

ノームたちとの戦い方

1体1体は弱いが、素早い動きが厄介なノーム囲まれないように注意しつつ戦っていこう。

一定時間がたつと、ノームたちはいったん地中に姿を隠し、代わりに石巨人の頭部だけが現われる。石巨人は、部屋中を動き回りながら魔法を使ってくる。地面に魔法陣が描かれたら、そこに石の槍が生えてくる印だ。これに当たると大ダメージを受けるので、逃げ回るように。

さらに一定時間が過ぎるか数回攻撃を当てると、石巨人は消えてノームたちが再び現れる。なお、一度倒したノームは復活しない。



ダメージを受けたノームでも、一度地中に潜ると、HPは回復してしまう。

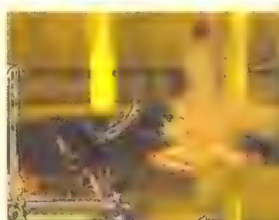


石巨人の頭部にダメージを与えると、回復スフィアを落とすことがある。

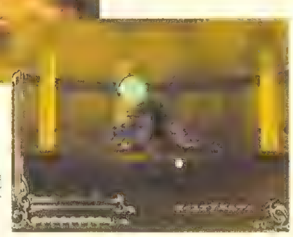
石巨人との戦い方

ノームを全滅させたら、石巨人がその巨体を現す。ユーリックで懐に飛び込み、相手の攻撃を交わしてジャンプし弱点である頭部に攻撃を与える、というのがオーソドックスな攻略法だが、この方法ではあまりにもリスクが大きい。石巨人の行動にあまり隙がなく、逆にダメージを受けやすいのだ。

効率よく倒すなら、まずは十分な距離を取り、石投げ攻撃をしてくるのを待ち構えよう。石を頭上に持ち上げた時にうまく魔法を当てれば、石巨人は石を落とし、それが体にぶつかって大ダメージを受けてくれるのだ。



後半戦でも、石巨人はランダムで潜行モードになる。前半と同様に対処だ。



タイミングを見計らって魔法を当てれば、勝手にダメージを受けてくれる。

第五章	八節	錆の町	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★
クリア条件	騎士団の軍勢を全滅させる		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	ノウェ、マナ、ユーリック		



ステージ概要

宝光の直轄区を解放したノウェたちは、新たな直轄区についての手がかりを得るため、またもや錆の町にやってきた。二節、三節に比べ、賞金稼ぎの出現数が増えており、これまで力押しで戦ってきたプレイヤーはかなり苦戦するだろう。木箱の数も少なく、お金しか入っていないため、回復アイテムの用意は怠りなく。

敵勢力

賞金稼ぎ	10体	一般兵士(光)	26体
オーカ	3体	ゴブリンシャーマン(光)	9体

ミッションの流れ

ミッションがスタートすると、町の人が賞金稼ぎに襲われているのを発見する。これを倒すと、町中にいる賞金稼ぎ4人の退治を頼まれる。賞金稼ぎは3ヵ所に点在している。周辺レーダーで位置を確認して倒しにいこう。

続いて裏路地にいる情報屋に会うと、情報を渡す代わりに賞金稼ぎを追い出してくれと頼まれる。これに対し賞金稼ぎは騎士団を援軍に呼び、町の広場で大規模な戦闘が始まる。途中、オーガやゴブリンシャーマンの増援もくるのだが、これを含めて敵を全部倒せばミッションクリアとなる

攻略フローチャート

A地点の賞金稼ぎ2体を倒す

↓

B、C、D地点の賞金稼ぎをすべて倒す

↓

TARGET1に向かう

↓

TARGET2に向かう

↓

E地点の敵を残り4体まで減らす

↓

敵を全滅させる

町の人を守りつつ戦おう

前半は賞金稼ぎとの戦闘が続く。力押しで攻めると、ひとりやふたりは倒せても、どんどんダメージが溜まっていく。普段よりガードを固くして戦っていくように。緑色の光が見えたら、反射的に L2 ボタンを押せるようにしておこう

ちなみに、スタート直後と広場での戦闘では、町の人がひとり味方として戦いに参加する。この時、町の人がやられてもゲームオーバーになってしまうのだ。町の人のHPには常に注意しておき、危険な状態になったら、敵を自分のほうに誘導するように行動すべし。



町の人がどこで戦っているか、HPの残りはどれぐらいか、常に気をつけておこう

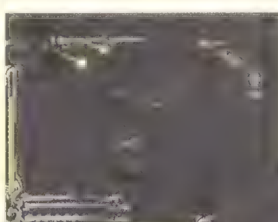


町の人が大挙して現れてからなら、やられてもゲームオーバーになることはない。

騎士団魔物混成部隊との戦闘

騎士団の一般兵士をどんどん倒していくと、魔物混成部隊が援軍として投入される。魔物の内訳は、オーガが3体にゴブリンシャーマン（光）が9体だ。オーガの数は三節よりも少ないのでそれほど困ることはないだろうが、ゴブリンシャーマンが遠隔攻撃をしてくるのがうっとうしい

ここは、まず最初にゴブリンシャーマンを片づけてしまおう。ゴブリンシャーマンは魔術師属性を持っているので、マナで攻撃すると楽だ。ゴブリンシャーマンが全滅したら、ユーリックに切り替えて、オーガに当たっていこう。



遠隔攻撃を使ってくるゴブリンシャーマン。早めに倒してしまいたい



近づくとすぐに逃げ出すので、離れた位置から魔法で攻撃するのもいいだろう

第六章 暗雲

ユーリックという心強い仲間を得て、宝光の鍵も無事に破壊したノウェたちは、次の直轄区の情報を得るために閉じられた地へと向かった。錆の町で、ここに直轄区の秘密を知っている者が潜んでいるという噂を聞いたからだ。しかし、それは仕組まれた罠だった。ノウェたちの前に現れたのは、大軍を率いたエリスだった……。



ノウェたちを待ち伏せしたエリスは、兵士たちに冷徹な命令を下す。

第六章の流れ

物語の新たな転換点となる第六章。ここでは、罠を張って待ち構えていた封印騎士団の大軍との大規模戦闘が繰り広げられる。圧倒的な数の騎士団に対し、ノウェたちは力を合わせて立ち向かい、なんとか活路を切り開いて脱出に成功する。

しかしその際、ノウェはエリスから衝撃的な話を聞かされる。マナは18年前、世界を破滅に導こうとした天使の教会の司教だというのだ……。動揺するノウェ。それは本当なのか？　本当なら、なぜそんな人物が世界を救おうとしているのか？

このままマナとともに行動することに疑いを持ち始めるノウェ。マナは、そんなノウェに別れを告げて去っていった……。

第六章の進行フローチャート

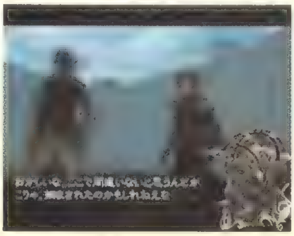
[一節]　深淵なる大地　上空戦
➡P.236

▼

[二節]　閉じられた地　地上戦
➡P.238

▼

[三節]　深淵なる大地　上空戦
➡P.240



ユーリックが仲間となって以降、順調に事が運べていると思ったが……。



動揺するマナとノウェ。エリスの言っていることは事実なのか？

第六章のマップ構成

この章では、戦闘が行われるフィールドは2種類だけ。しかし、唯一の地上戦が展開される閉じられた地では、膨大な数の敵が待ち受けているレグナの力を借りて戦っても、クリアするにはかなりの時間を要することになるだろう



❶深淵なる大地

もはやおなじみとなりつつある、上空戦用のマップ。気炎の直轄区の側にあり、閉じられた地へも通じている。以前はガーゴイルキューブなどのモンスターが出現したが、この章で登場するモンスターは封印騎士団が呼び出す可能性のあるデスポッドAのみ。戦闘の展開によっては、それすら出現しないこともある。その分、封印騎士団の飛空艇が空を覆い、ノウェやレグナの前に立ちはだかることとなる



封印騎士団がせん滅したのか、深淵の大地に魔物は出現しなくなった。

❷閉じられた地

地上戦のマップ。以前はマナがさまざまな仕掛けを施してその身を隠していた。この章にはほとんど仕掛けはなく、戦闘に集中できる。

スタート地点の周囲には敵は配置されておらず、静寂な空気の中を延々と進んでいくこととなる。途中で洞窟などの障害があるが、レグナに乗れる場所ではなるべく乗るようにして、移動する時間を短縮したほうがいいだろう。また、スタート地点から目標と反対側となる南へと進み、洞窟を3つくぐり抜けた先の宝箱には、イウヴァルトの長剣が入っている。閉じられた地の中心地で騎士団との戦闘に入る前に、必ず入手しておこう



なぜか閉じられた地に点在する爆薬。ピンチの時にはありがたい存在だ

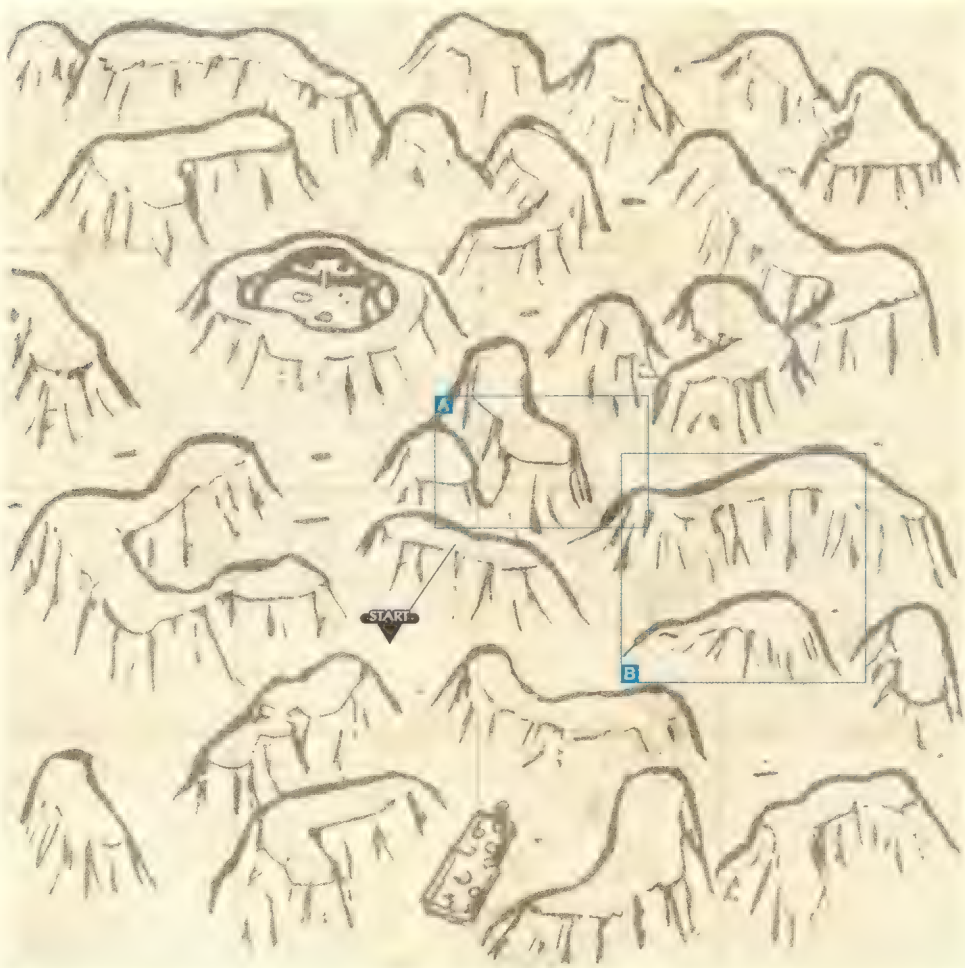
使用可能キャラクターについて

第五章に引き続き、ノウェ、マナ、ユーリック、レグナが使用可能だ。騎士団員にはノウェ、魔術師にはマナ、魔物にはユーリックという使い分けが基本になるだろう。この章が終わると、マナはノウェたちからしばらく離れて行動することになる。マナを使うのが好きな人は、今のうちにマナでのプレイを堪能しておこう



マナの雄姿はしばらくの間、見られなくなる。使用するなら今のうちだ。

第六章	一節	深淵なる大地	
戦闘の種類	上空戦	難易度	★★☆☆☆
クリア条件	敵を全滅させる		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ概要

第二章でも登場した深淵なる大地が舞台。あいかわらず戦闘をさえぎる障害物などはなく、出現する敵も過去に相対した飛空艇(炎)などばかり。もちろん油断は禁物だが、そうそう苦戦を強いられるステージではないだろう。なお、ステージ前半の敵のせん滅時間によって、後半に登場する敵は異なってくる。

敵勢力

飛空艇(炎)	33〜36体	高速飛空艇(炎)	0〜5体
デスポッドA	0〜3体		

ミッションの流れ

最初は飛空艇（炎）部隊との戦闘だ。さほど強い敵ではないので、倒すのに苦労はしないだろう。だが、このミッションでは、最初の部隊のせん滅に要した時間によって、その後出現する敵が異なってくる。90秒以内にすべてを倒した場合には高速飛空艇（炎）5機と飛空艇（炎）12機が、90秒を過ぎてしまった場合にはデスポッドAが3体と飛空艇（炎）9機が出現するのだ。はっきりいって、どちらにしてもそれほど大きな違いはない。好みで選んでいいだろう。追加で現れた敵を全滅させると、ミッションクリアとなる。

攻略フローチャート

A地点の飛空艇（炎）を全滅させる
↓
B地点の増援部隊を全滅させる

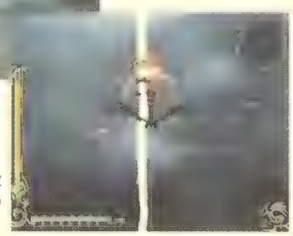
雷のブレスで敵を砕け

宝光の直轄区の封印の鍵を破壊したことにより、レグナの秘められた力がまた解放された。このミッションから新しい特殊ブレス攻撃、シャイニングブレスが使用可能となる。

特定の敵に大きなダメージを与えることができるシャイニングブレスは、高いHPを持つ敵に効果を発揮する。ただどちらかというと、このミッションでは持て余してしまうブレスだ。飛空艇に使うにはもったいないし、デスポッドAには当てにくい。ここでは、試しに使って慣れておく、ぐらいのつもりでいるといいだろう。



黄色いブレススフィアを取ると、シャイニングブレスが使えるようになる。



シャイニングブレスに敵を追尾する能力はないので、狙いは正確に。

対デスポッドA戦はスプラッシュブレスで

前述のとおり、このミッションでは最初の飛空艇部隊を全滅させるのにかかった時間によって、後半戦う敵が異なる。ただ、飛空艇24機を90秒以内で全滅させるのはなかなか大変だ。よっぽど意識してがんばらない限り、後半はデスポッドAを相手にすることになるだろう。

それを考えると、前半戦では青のブレススフィア、スプラッシュブレスを集めておいたほうがいい。デスポッドに高い効果を持つうえ、追尾性能を備えているので、機動性の高いデスポッドを捕らえるには最適だからだ。



前半戦でスプラッシュブレスを溜めこんでおくと、後半の展開が楽になる。



デスポッドAを視認したら、ある程度距離を取ってから攻撃していこう。

第六章	二節	閉じられた地	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★☆☆
クリア条件	封印騎士団の大軍を打ち破り、脱出する		
入手可能武器	イウヴァルトの長剣		
使用可能キャラクター	ノウェ、マナ、ユーリック、レグナ		



ステージ概要

スタート地点から目的地とは逆方向に進み、洞窟内をふさいでいる岩を壊すと、その先の宝箱にイウヴァルトの長剣がある。レーダーで宝箱の位置を確認しながら進もう。TARGET1にたどり着く前に取っておくこと。いったん騎士団との戦闘が始まったら、休む暇はなくなる。心の準備をしておくように。

敵勢力

一般兵士(無)	434体	一般兵士(炎)	316体
ミノタウロス	4～8体	魔術師(炎)	32～41体
飛空艇(炎)	5体		

ミッションの流れ

前節の敵のもの足りなさ、そしてミッションスタート直後の異様な静けさの理由は、待ち合わせ場所に到着すると判明する。ノウェたちを捕らえるために、エリスが多数の兵士を引き連れて待ち伏せていたのである。つまりは罠だったのだ

この節ではとにかく数多くの敵を倒さなければならない。細かな仕掛けなどはほぼ存在せず、ただひたすら戦闘に特化したミッションで、敵の増援もひっきりなしに現れる。飛空艇（炎）も出現するので、これにはレグナで対処すること。ある程度敵を倒した時点でミッションクリアとなる

攻略フローチャート

TARGET1へ向かい、岩を破壊する

A地点の一般兵士（無）を100人以上倒す

B、C地点のミノタウロスと魔術師（炎）を全滅させる

D地点の飛空艇（炎）を全滅させる

敵を150人以上倒す

チェインをつないで経験値獲得

一般兵士との戦いは、レグナに乗って低空戦で戦えばかなり楽になり、時間も短縮できるだが、あえて地上戦で戦い、キャラクターや武器をレベルアップさせていくというのも手だ

ミッション序盤では、特殊な攻撃を使用しない一般兵士だけが多数押し寄せてくる。この段階ならば、チェインを1000以上連続させることも難しくはない。とにかくチェインをつないで、経験値を多くゲットしよう。今後に向けて特にレベルアップしておきたいキャラクターや武器があるのなら、絶好のチャンスともいえる。



これまであまり鍛えてなかった武器を優先的に使っていくのもいいだろう。



一気に片づけたいならレグナを使おう。ただし途中から現れる魔術師には注意。

ミノタウロスか魔術師か

ミッション中盤に、ミノタウロス4体と魔術師（炎）6体が現れる。最終的には両者を全滅させることになるのだが、どちらを先に倒すかによって増援パターンが変わってくるのだ。

先にミノタウロスを片づけた場合、次なる増援にはミノタウロス4体が含まれている。魔術師（炎）をせん滅すると、ミノタウロスの代わりに魔術師（炎）9体が追加される、というわけだ。もちろん、追加分も含めたミノタウロス、魔術師を全滅させないと、先に進むことはできない。自分にとってどちらがより戦いやすいかで選ぼう。



戦いやすさやキャラクターの残りHPなど、いろんな要素を考えて選ぼう。



ミノタウロスを先に倒すと緑スフィア入りの木箱が出現。魔術師の場合は赤だ。

第六章 三節 深淵なる大地

[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★☆☆☆
[illegible]	[illegible]		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	[illegible]		



ステージ概要

ピンチを脱したノウェたちだが、封印騎士団も必死。レグナを撃ち落とそうと猛攻を仕掛けてくる。とはいえ、急いでTARGET1に到達すれば、序盤の戦闘は回避できる。後半はエリス戦闘艇との一騎討ちとなる。今は敵対しているとはいえ、さすがに撃墜の必要はなく、戦闘に特殊条件がつくのだ。

敵勢力

飛空艇(炎)	24体	高速飛空艇(炎)	6体
エリス戦闘艇B	1体		

ミッションの流れ

ミッション序盤では、飛空艇(炎)と高速飛空艇(炎)が相手となる。レグナに対して猛攻を仕掛けてくるが、無理に全滅させる必要はない。TARGET1に到達してしまえば、撃墜していなくてもこれらの敵はいなくなってしまう。

TARGET1に到着した後は、エリスの乗った戦闘艇と1対1で戦うことになる。エリスを殺すわけにはいかないため、戦闘艇本体にはダメージが与えられなくなっている。艇の稼動部パーツだけを狙い撃ち、なんとか不時着させることができたらミッションクリアとなるのだ。

攻略フローチャート

TARGET1へ向かう

↓

A地点のエリス戦闘艇の稼働部を破壊する

ブレススフィアの獲得は早めに

TARGET1に到着するとそれまでの敵が消えてしまうということは、それ以降ブレススフィアが出現しないことも意味する。つまり、特殊ブレス攻撃を使いたい場合には、序盤のうちに獲得しておかなくてはならないのだ。その場合は、もちろん狙いは飛空艇。高速飛空艇があまり近くにいない瞬間を見計らって、端のほうにいる飛空艇から攻撃していくように

特殊ブレスは、レイブレス以外なら、どれを選んでもそれなりに役に立つ。どうせならストックいっぱいにまで貯めておきたい。



後半を楽にしたいなら、飛空艇を攻撃し、ブレススフィアを獲得しておこう。

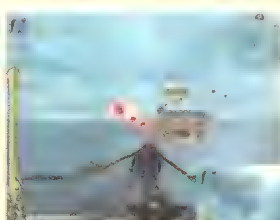


深追いして高速飛空艇からダメージを受けないよう、十分注意すること。

エリス戦闘艇との戦い方

エリス戦闘艇との戦いは、稼働部パーツのみを破壊するという条件つき。本体にも当たり判定があるが、稼働部以外に攻撃を当ててしまっても艇体に影響はない。

稼働部は艇の左右側面にそれぞれ付いている。すなわち、両側に回り込んで攻撃していかなければならないのだ。まずは左右どちらかで腰を据えて攻撃し、反応がなくなったら逆サイドに回ろう。標的は大きくはないが、ロックオン攻撃ならば問題はない。特殊ブレスを使いたいなら、L2ボタンを活用してターゲットを捕捉していこう。



ロックオン攻撃なら、時間はかかるが確実に稼動部パーツを狙っていける。



近づきすぎると猛攻を受ける。距離はできるだけ離れていたほうがいい。

第七章 慟哭

天使の教会の司教だったというマナの過去を聞かされ、心中に迷いを生じさせるノウェ。そんな姿を見て、マナは自らノウェの元を去る。目的を見失ったノウェは、ユーリックにうながされるまま、明命の直轄区の鍵を壊しにいくことにした。しかし、直轄区に着いたノウェは、封印騎士団に捕らわれたマナの姿を目撃する……



一時はカイムの手に落ちたマナだが、その後封印騎士団にさらわれてしまう。

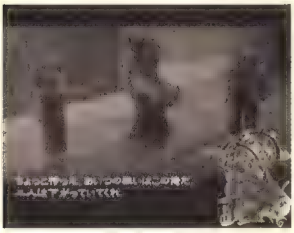
第七章の流れ

ユーリックとふたりになったノウェは、明命の直轄区の破壊に向かう。明命には守護者がいないはず。破壊は難しいものではないと思われたが、いきなりマナが封印騎士団に捕らわれているのを目撃し、その救出に向かうことになる。

大神殿に乗り込み、騎士団団長ジスモアとの戦いを経てマナの救出に成功したノウェは、迷いを捨て、マナを信じることに決める。しかし章の終盤では、衝撃の事実が発覚する。明命の守護者はユーリックだったのだ。いくら守護者とはいえ、ユーリックの命を奪うことを躊躇するノウェ。だが、そんな思いをよそに、鍵の破壊を狙うカイムが襲いかかってくる……！



大神殿内部で、本気のジスモアと対決。果たしてマナを救えるのか？

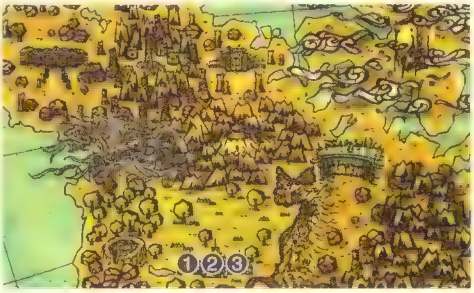


カイムの目的は明命の鍵の破壊。それはユーリックの命を奪うことでもある。

第七章の進行フローチャート

第七章のマップ構成

九節もの長丁場となる第七章だが、マップ自体は恵沢の平原、明命の直轄区、大神殿の3つだけとなっている。ただし明命の直轄区と大神殿は、それぞれの節で行動可能範囲が異なっており、バラエティに富んだプレイ感覚を味わえる。



❶恵沢の平原

上空戦のマップ。第一章から登場している場所だが、この章では地上にも敵が配置されており、かなり雰囲気が異なっている。第一章のような弱い魔物は鳴りを潜め、封印騎士団が主な敵となる



恵沢の平原では、地上の敵と空中の敵の両方を相手にしなければならない

❷明命の直轄区

こちらも第一章からのマップ。しかし、第一章では開かれていなかった扉の奥に行けるようになっているため、新鮮な感じでプレイできる。この章内では、合計で3回明命の直轄区がステージとなるが、それぞれでまったく行動する範囲が異なっている。直轄区北部の明命窟は内部が薄暗く、非常に迷いやすくなっているので注意が必要だ



明命の直轄区では、今までは行けなかった祭壇への道が開かれている

❸大神殿

マナを救うために突入する、封印騎士団の拠点。当然、大勢の騎士が待ち構えている。内部構造は複雑で、階段の上り下りを繰り返さなければ目的地にはたどり着けない。五節では、この大神殿の謁見の間で、騎士団団長のジスモアと真っ向勝負をすることとなる。他の節でもとにかく消耗戦が多いので、体力回復アイテムは十分な数を用意しておくようにしよう



大神殿は騎士団の本拠地なだけあって、敵兵士の数も半端じゃなく多い。

使用可能キャラクターについて

マナが去ってしまったため、この章の前半はノウェ、ユーリック、レグナというメンバー構成になる。マナがノウェたちと再合流するのは六節の終わり。しかし、七節は上空戦で使用キャラクターはレグナだけになり、九節ではユーリックが使用不可能なため、ノウェ、マナ、ユーリックがそろうのは八節のみとなるのだ



ユーリックはこの章を最後に、1周目では使用できなくなってしまう

第七章	一節	恵沢の平原	
戦闘の種類	上空戦	難易度	★★☆☆☆
クリア条件	結界塔をすべて破壊する		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ概要

レグナに乗り込んで向かうは、次なる目的地、明命の直轄区。となると、第一章や第三章でおなじみだった恵沢の平原をまたもや通過することになる。しかし、過去のミッションにおいては、空中の敵に集中して戦っていくだけでよかったが、今回は地上への攻撃もしなければならない。

敵勢力

飛空艇（命）	28体	高速飛空艇（命）	4体
砲台塔	6体	結界塔	2体

ミッションの流れ

混乱したままマナと別れ、目的を見失いつつあるノウェ。結局、ユーリックにうながされるまま明命の直轄区へと向かうこととなる。

このミッションでは、封印騎士団の猛烈な攻撃をくぐり抜け、明命の直轄区へ向かうことが目的となる。直轄区には強烈な結界が張られており、まずはそれを生じさせている結界塔を破壊しなければ侵入は不可能だ。TARGET1へは加速して向かえばすぐにたどり着ける。結界塔に相対する際は地上に向かって攻撃することになるが、空にもレグナを狙う敵がいるのを忘れないようにしよう

攻略フローチャート

TARGET1に向かう

▼

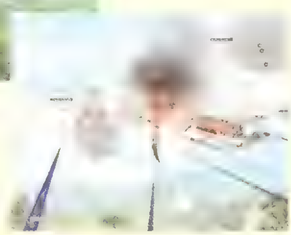
A地点の結界塔2基を破壊する

空の敵は無視してもOK

攻略フローチャートを見ればわかるとおり、このミッションのクリア条件に飛空艇（命）及び高速飛空艇（命）のせん滅は含まれていない。つまり、封印騎士団の軍勢は相手にせず、TARGET1まで全速力で飛んでいってしまっても構わないということだ。もちろんレグナの経験値を稼ぎたいならば戦ってもいいが、高速飛空艇（命）4機を相手に無傷でしのぐのはなかなか難しい。戦う場合は、飛空艇（命）をファイアーボールで破壊してブレススフィアを取り、高速飛行艇（命）を特殊ブレスで撃つという、いつもの戦法が有効となるだろう。



ひたすら加速して、全速力で飛んでいけば、TARGET1へはすぐに到着してしまう。



高速飛空艇（命）と戦うのは、経験値稼ぎ以外にはそれほどメリットはない。

結界塔を攻略せよ

このミッションはふたつの結界塔を破壊すればクリアできる。結界塔の周囲にはそれぞれ3基ずつ砲台塔が設置されているが、これの破壊はミッションクリア条件に含まれていないので、無視しても構わない。結界塔は強烈なビーム攻撃を仕掛けてくるが、発射までに帯電している時間がある。この間に攻撃を仕掛け、すぐさま加速して離脱するといいだろう。結界塔がビームを撃ち終わったらすぐさまUターンし、再び攻撃を仕掛けるのだ。もしくは空中の飛空艇を破壊し、ブレススフィアを取って特殊ブレス攻撃を仕掛けてもいい。



ビームが発射される直前には落雷がある。タイミングをつかもう。



一気に大ダメージを与えてしまえば、時間をかけずにクリアすることもできる。

第七章	二節	明命の直轄区	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★☆☆
クリア条件	さらわれた[illegible]を探しながら、目的地へ向かう		
入手可能武器			
使用可能キャラクター	ノウェ、レグナ		



ステージ概要

第一章にも登場した明命の直轄区が今回のステージ。以前、味方としてこの地でともに戦っていた封印騎士団を相手に、大規模な戦闘を行うことになる。以前と同様に、マップは洞窟や深い谷でいくつかに分断されているため、ノウェとレグナを随時切り替えて移動していかなくてはならない。

敵勢力

一般兵士（命）	213体	護衛兵（命）	3体
魔術師（命）	14体	飛空艇（命）	3体

ミッションの流れ

ユーリックは単独でカイムを相手にしており、このミッションはノウェとレグナだけで乗り切らなければならない。目的は封印騎士団の手に落ちてしまったマナの救出だ。200人以上もの軍勢と戦わなければならないため、ノウェとレグナのうまい切り替えが重要となってくる。

敵部隊を全滅させることが目標ではないので、一般兵士（命）とは極力戦わない方向でミッションを進めても一向に構わない。とはいえ、制限時間があるというわけでもないため、みっちりと戦闘していってもOKなミッションだ。

攻略フローチャート

A地点、B地点、C地点の護衛兵（命）部隊を倒す

↓

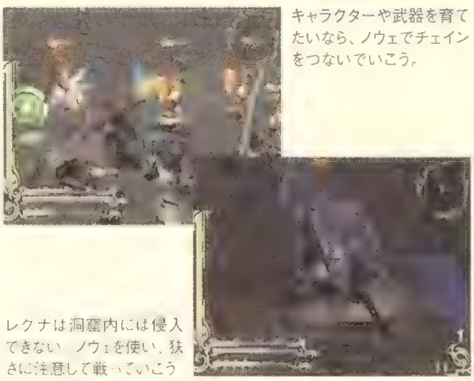
D地点の飛空艇（命）を全滅させる

↓

TARGET1に到達する

一般兵（命）を利用しよう

ミッションクリアの条件に関係している護衛兵（命）の周囲には魔術師（命）が配置されている。魔術師（命）はノウェが苦手とするアンデッドナイトを召還するので、厄介な相手といえるだろう。戦局を有利にしたいなら、レグナのDOD攻撃がこのミッションでも有効だ。まず護衛兵（命）や魔術師（命）のHPをレグナで削り、とどめをノウェで刺すようにすればよいのである。そのためにも有象無象の一般兵（命）を利用しよう。レグナのファイアーボールで一般兵を多数倒し、MPを溜めてから魔術師たちに当たるのだ。

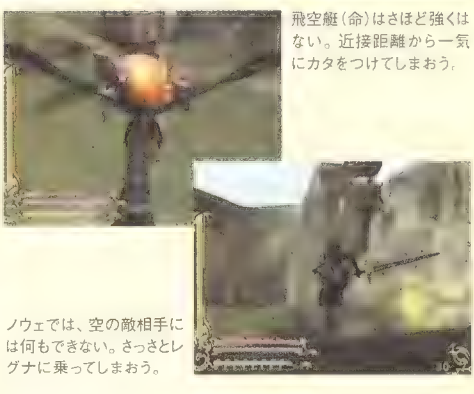


キャラクターや武器を育てたいなら、ノウェでチェインをつないでいこう。

レグナは洞窟内には侵入できない。ノウェを使い、狭さに注意して戦っていこう

飛空艇（命）は短期決戦で

D地点では、飛空艇（命）3機との戦闘となる。ここはノウェでは太刀打ちできないので、レグナに乗って空中で戦おう。狭い場所での空中戦となるが、幸いにも飛空艇（命）の火力はそれほど強くはない。慎重に距離を取って戦いを長引かせるよりは、近接距離からファイアーボールを連射して、速攻で倒してしまったほうが楽だろう。ただこの戦法を取る場合、ある程度のダメージを受けることは覚悟する必要がある。そのため、魔術師たちとの戦いでのレグナのダメージは最小限に抑えておくようにしたい。



飛空艇（命）はさほど強くはない。近接距離から一気にカタをつけてしまおう。

ノウェでは、空の敵相手には何もできない。さっさとレグナに乗ってしまおう。

第七章	三節	恵沢の平原	
戦闘の種類	上空戦	難易度	★★★★☆
クリア条件	マナを乗せた戦闘艇を、大神殿まで追いかける		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ概要

封印騎士団の本拠地、大神殿付近のステージ。この章の一節と同じく、空中の敵と地上の敵の両方を相手にしなければならないうえ、マナを乗せた戦闘艇を落としてはならないという条件もつく。次々と現れる敵の攻撃もなかなか激しく、かなり緊張感のある戦闘が繰り広げられる。

敵勢力

戦闘艇	1体	飛空艇（命）	16体
高速飛空艇（命）	4体	結界塔	3体
砲台塔	9体		

ミッションの流れ

ここでは、現れる敵をせん滅しながら、マナを乗せた封印騎士団の戦闘艇を追っていくことになる。戦闘艇のスピードはかなり速く、レグナを加速させて追いかけていく必要がある。マナの乗った戦闘艇を撃ち落とすとゲームオーバーになってしまうため、他の敵を攻撃しながら、戦闘艇へダメージを与えることはなるべく避けなければいけないという、二重の意味で気を遣うミッションだ。

このミッションの最後に待ち受けるのは、大神殿を護る結界塔の破壊。これは一節と同じ要領で戦えば問題はないだろう

攻略フローチャート

マナの乗った戦闘艇を追って移動

A地点、B地点の飛空艇（命）を全滅させる

C地点の高速飛空艇（命）を全滅させる

D地点の結界塔をすべて破壊する

戦闘艇のダメージ許容量

前述のとおり、マナの乗る戦闘艇を破壊してしまうとゲームオーバーになってしまうのだが、少々のダメージで沈んだりすることはない。とはいえ大混戦となるこのステージでは、狙わなくても流れ弾が戦闘艇に当たることもあるだろう。では、どこまで戦闘艇にダメージを加えても平気なのだろうか？

さすがにシャイニングブレスなどを戦闘艇に当てるのはまずいが、レイブレスあたりであれば、多少当ててしまっても、戦闘艇は持ちこたえるようだ。なお戦闘艇のHPが40%以下になると警告のメッセージが出るので、それも目安にするとよいだろう。



多くの敵に攻撃できるレイブレスは混戦では便利。多少なら使っても大丈夫だ



狙いをつけて戦闘艇を攻撃しない限り、この警告を見ることはないはずだが……。

ロックオン攻撃を駆使せよ

ロックオン攻撃は、ここでは特に重宝する。特定の敵を狙うことができるうえ、うっかり戦闘艇に当ててしまっても、1発のダメージが少ないのでさほど影響がないのだ。このミッションでは、基本的に追尾弾のみで戦っていってもいいだろう

逆に、特殊ブレス攻撃は、慎重に使用しないと危険な状況になる。使用しないのが一番ではあるが、もし使うのならばホーミング性能のあるスプラッシュブレスが効果的だ。もちろん、L2ボタンの自動方向転換と注目を小まめに使い、誤射をできるだけ減らすこと。

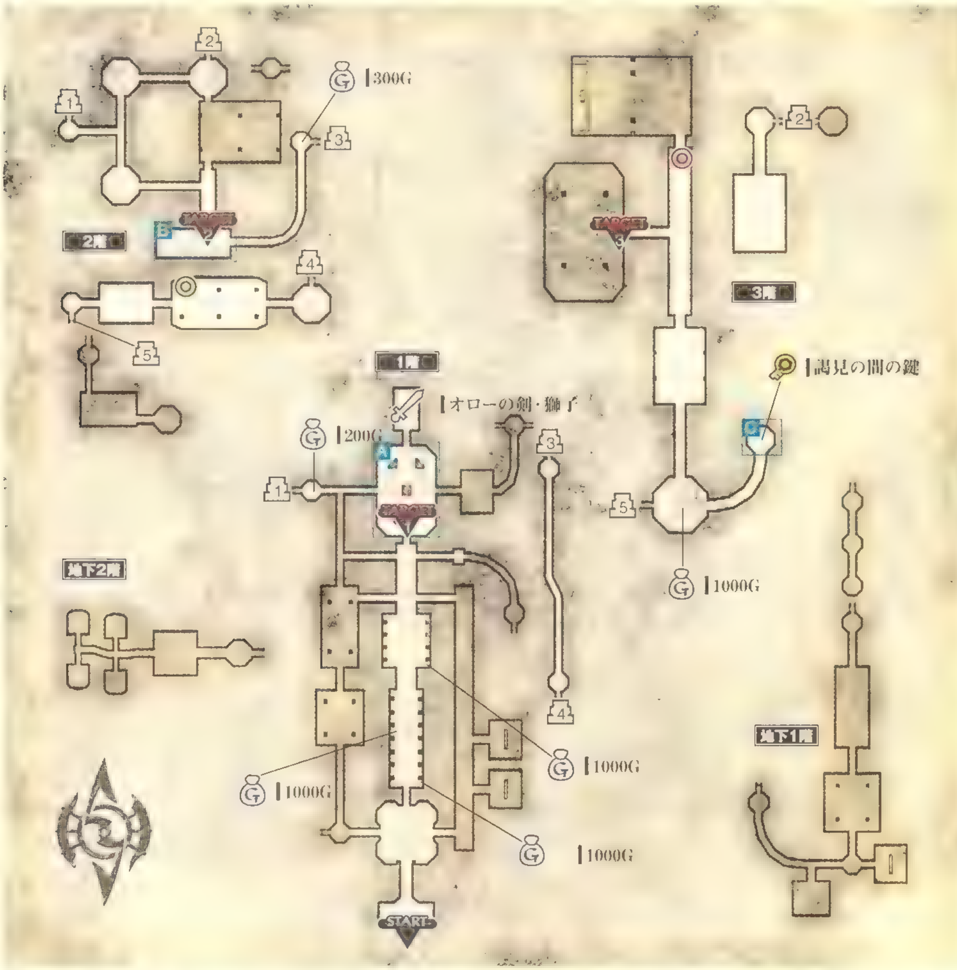


与えられるダメージが少ない分、発射数を多くして敵を撃破していこう



戦闘艇に向けて特殊ブレス攻撃をしないためにも、狙いをしっかり定めよう。

第七章	四節	大神殿	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★☆☆
クリア条件	[illegible]		
入手可能武器	オローの剣・獅子		
使用可能キャラクター	[illegible]		



ステージ概要

かつては封印騎士団の一員として出入りしていた大神殿。その内部が今回のステージとなる。3階建ての建物で、多くの広い部屋や通路に、騎士団の兵士たちがひしめいている。謁見の間の鍵は3階の細い通路の奥で、護衛兵に護られている。1階の一番奥には、オローの剣・獅子が入った宝箱がある。

敵勢力

遊撃兵(命)	251体	一般兵士(命)	210体
弓兵(命)	37体	護衛兵(命)	4体

ミッションの流れ

さすがは封印騎士団の本拠地だけあって、軍勢の数も半端ではない。とはいえ、A地点、B地点、C地点以外にいる敵は、すべて倒す必要はない。狭い通路にいる敵などは、無視してそのまま突破してしまってもOKだ。護衛兵(命)と弓兵(命)に気を配れば、さほど難しいステージではないので、全部を相手にして経験値やお金を稼ぐか、急いでクリアしてしまうかはプレイヤーの選択次第だ。

C地点の護衛兵ふたりを倒した後に出現する宝箱には、謁見の間の鍵が入っている。これを取ってTARGET3に移動すれば、ミッションクリアだ。

攻略フローチャート

TARGET1に到達する
↓
A地点の敵を全滅させる
↓
TARGET2に到達する
↓
B地点の敵を全滅させる
↓
C地点の護衛兵2体を倒し、謁見の間の鍵を入手
↓
TARGET3に到達する

弓兵(命)の攻撃は徹底ガード

弓兵(命)の矢は、そのまま当たってももちろんダメージを喰らうが、地面に落ちると毒性のある煙を発生させる。この煙に当たると、敵味方関係なくダメージを受けてしまうのである

ただ、弓兵(命)の矢と煙は、それほど威力は高くないうえ、しっかりガードをすればダメージを喰らうことはない。きちんと守りを固めて進んでいけば、さして恐れることはないだろう

ただし、乱戦になった時に、矢や煙が元でチェインが邪魔されることもある。密集地帯では、弓兵を優先的に倒したほうが楽になるだろう



遠距離攻撃系コンボなどで、離れている弓兵(命)を先に片づけるのも手だ



弓兵(命)の煙で視界が阻まれることも。ダメージ以外にも注意が必要だ

護衛兵は引き離して倒せ

謁見の間の鍵を護っている護衛兵は、狭い場所にふたり固まっており、同時にかかってこられると攻略が非常に難しい。無理に突っ込んでいくことをせず、ガードしながら後退するなどして、なるべくふたりの護衛兵を引き離すようにしてみよう。

1対1の戦闘に持ち込んでしまえば、基本的にこれまでの戦い方が通用する。ただし、狭い通路での戦闘なので、サイドステップでの回り込み攻撃はなかなか成功しない。まずは護衛兵の攻撃をひたすらガードし、攻撃が終わるのを待ってから反撃を開始するなどの対処が必要だ

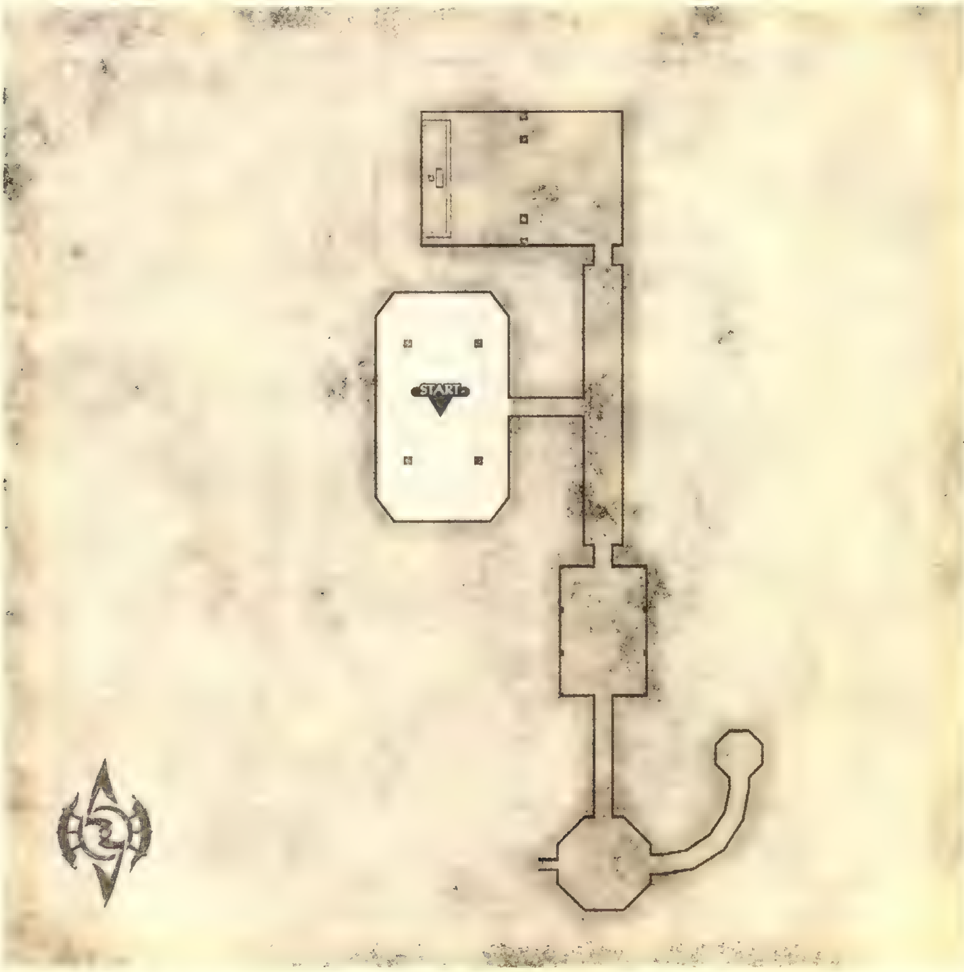


ただでさえダメージが大きい護衛兵の攻撃。何発も喰らってはたまらない。



うまく双方を引き離せばこれまでと同じ戦い方で対処できる

第七章	五節	大神殿	
[illegible]	地上戦	難易度	★★★★
クリア条件	重装備ジスモアを倒す		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	ノウェ、ユーリック		



ステージ概要

いよいよジスモアとの一騎討ち。舞台は大神殿の謁見の間となる。机も椅子もなく、ただ広いだけの部屋といった感じだが、室内に4本の太い柱があり、ジスモアの突進攻撃などを防ぐにはこの柱はうってつけ。ただし遠距離攻撃はこの柱を回り込んでくるので、頼りすぎないように注意しよう。

敵勢力

重装備ジスモア	1体

ミッションの流れ

封印騎士団に連れ去られたマナを奪い返すために、大神殿に乗り込んだノウェたち。3階の奥にある謁見の間でジスモア騎士団団長を見つけたノウェたちは、そのまま戦いに突入する

ジスモアの特殊攻撃は、突進、2本の剣投げ、剣状の魔法攻撃、電気を帯びた斬り、竜巻吸い込みといったところ。基本的にいずれもガードは不可能で、それぞれに対応が必要だ。ザコ敵は一切登場しないのでジスモアとの戦いに集中できるが、過去に戦ってきた敵と比較して段違いにHPが多く、長期戦になることは必至だ

攻略フローチャート

重装備ジスモアを倒す

重装備ジスモアの攻撃を見極めよ

ジスモアは通常攻撃の他に、上に挙げた5種類の特殊攻撃を行う。いずれも攻撃前にそれぞれ専用のモーションがあるので、何を仕掛けてくるかを早急に見極め、対処することが重要だ。

またジスモアの特殊攻撃は基本的にガードができず、ジャンプ、サイドステップ、後方回転などでかわしていくこととなる。突進はジャンプかサイドステップ、剣投げはジャンプ、魔法攻撃はサイドステップ、電気を帯びた斬りは後方回転、竜巻吸い込みはジスモアと反対方向に走った後にジャンプ、という具合に、それぞれ対処していくといい。



どの攻撃を仕掛けてくるかを見極めるためにも、少し距離を置いて戦おう。



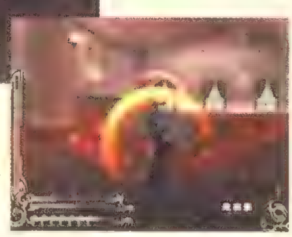
竜巻吸い込み後、距離によっては追加攻撃が来る。ジャンプでよけよう。

ジスモアにダメージを与えるには

ジスモアに攻撃を入れるには、ジスモアが通常攻撃をしてきた時にサイドステップで回り込み、コンボで攻めるのが一番確実だ。通常攻撃の頻度自体が多くはないので、機会を逃さないようにしよう。また特殊攻撃の後でも、ジスモアが近くにいる状態なら、ノウェの攻撃が当たる可能性が高い。突進の後にも近距離にいる時などはチャンスである。魔法や無敵時間のあるコンボで、特殊攻撃の出かかりをかわすのも手だ。いずれにしても深追いは厳禁。ジスモアが次の攻撃のモーションに入ったら、すかさず回避体勢に入るようにしよう

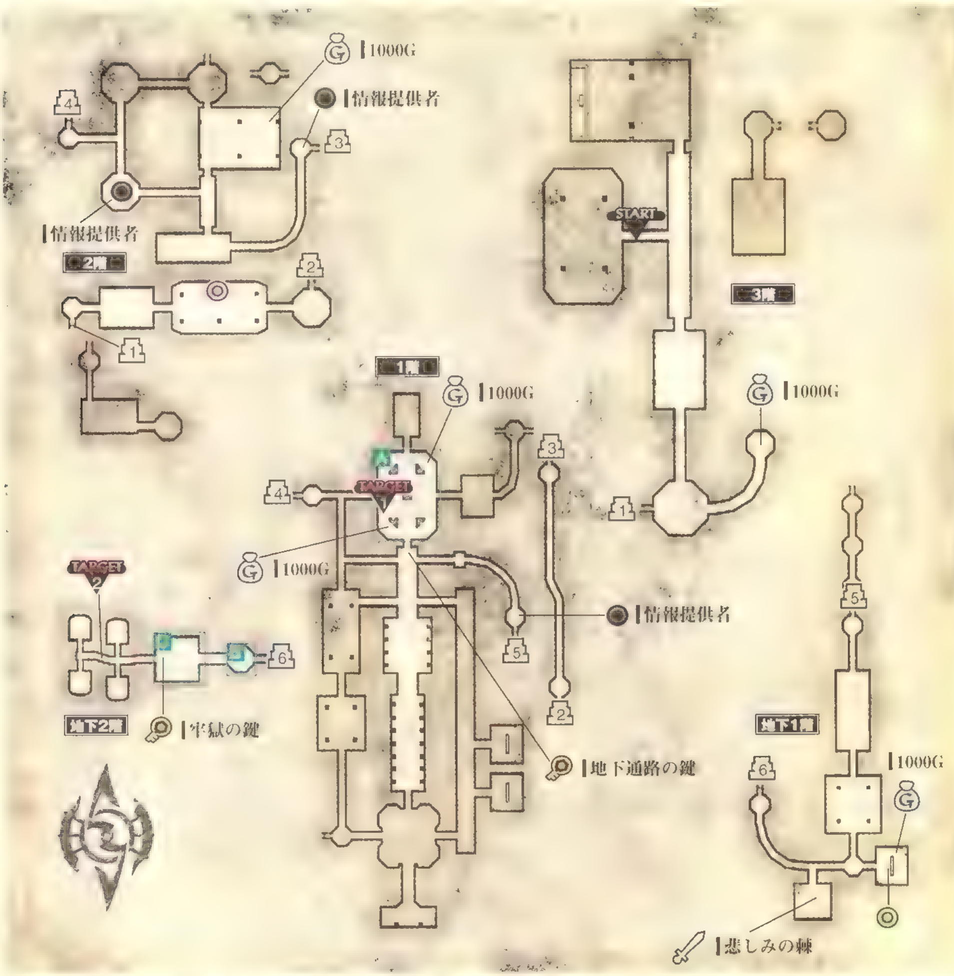


常に油断なく構えているように見えるが、攻撃が当たる状態でいることも多い



無敵時間のあるコンボでジスモアの特殊攻撃をよけつつ、大ダメージを与えよう。

第七章	六節	大神殿	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★
クリア条件	囚われたマナを救出する		
入手可能武器	悲しみの棘		
使用可能キャラクター	ノウェ、ユーリック		



ステージ概要

制限時間つきのステージだ。マップは複雑で、何度も階段を上り下りしながら地下牢へと向かう。途中にある部屋の宝箱には強力な斧が入っているが、この部屋に入るには部屋の前にいる護衛兵を倒す必要がある。地下牢は4部屋あるが、マナがどこにいるかはランダム。他の部屋には敵が潜んでいる。

敵勢力

一般兵士（命）	217体〜	魔術師（命）	18〜23体
護衛兵（命）	6〜9体		

ミッションの流れ

10の鐘が鳴り終わる時がマナの処刑時刻。それまでにマナを救出しなければならない。10の鐘が鳴り終わるのはミッション開始から16分後となるとてもではないが全部の敵を倒している時間はない。魔法やコンボ、ところどころに置いてある爆薬入りの樽などで敵を吹き飛ばしながら、進路を開いていこう

鍵を入手するためには、護衛兵との戦闘は避けられない。彼らとの戦いは長引きがちだが、相手の攻撃を弾き返し、その後に飛燕撃など短めのコンボを入れて対応するといいだろう

攻略フローチャート

- TARGET1に到達する
- A地点の敵を全滅させ、現れた護衛兵（命）2体を倒す
- 出現した宝箱を開けて地下通路の鍵を入手する
- B地点の護衛兵（命）を倒す
- C地点の護衛兵（命）2体を倒す
- TARGET2でいずれかの部屋を開け、マナを救出する

敵のいる方向へと進め

とにかく時間制限がきびしいミッションなので、できるだけ要領よく最短距離を進んでいくのが攻略の基本となる。ノウェたちの進路を妨げるように敵が配置されているが、逆にこれを利用してしまおう。表示を近接レーダーから、周辺もしくは全体レーダーに切り替え、とにかく敵のいる方向へと進んでいくのがよい。途中、1000G入りの木箱がいくつか落ちているが、全部取っていると時間が厳しくなる。なるべく回収に時間のかからないものだけを選び、それ以外はもったいないがスルーしてしまうといいだろう



近くの敵にいちいち構っている時間はない。マップを表示させて突き進もう。

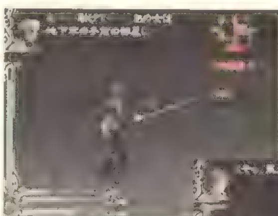


賞金に余裕がないなら、敵は極力無視してお金だけ回収するのもいいだろう

牢獄の部屋を特定せよ

マナが閉じ込められている部屋はランダムで、プレイするごとに変わるのだが、地下に向かう途中の一般兵士には、倒した際にマナの居場所についてヒントをくれるものが3人おり、参考になる

まずひとり目の一般兵士は、常に「マナが手前の部屋にいる」と言う。ふたり目は、マナが向かって右の部屋にいるか左の部屋にいるか教えてくれる。そして、3人目のヒントで「女は隣の部屋に移された」と言った場合は奥の部屋に、言わなかった場合はそのまま手前の部屋に残っていることになる。これでマナのいる部屋が特定できるのだ



ヒントを聞くためには、特定の場所で一般兵士を倒さなくてはならない。



ハズレの部屋で出現する敵はランダムだ。全滅させれば新たな鍵が手に入る。

第七章	七節	恵沢の平原	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★
[illegible]	明命の直轄区へと向かう		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ概要

恵沢の平原がステージとなるのはこの章だけでも3回目。過去2回は結界塔を破壊する必要があったが、このステージの地上には砲台塔が設置されているだけで、クリアには何の関係もない。このミッションでは、上空戦の新たな強敵、スペクターが登場する。今までの敵とはまるで違う戦い方が必要になる。

[illegible]

飛空艇（命）	20体	高速飛空艇（命）	4体
砲台塔	4体	スピリット	4体
スペクター	4体		

ミッションの流れ

封印騎士団の手からマナを取り返した直後のミッション。またもや明命の直轄区へと向かい、今度こそ鍵を破壊するのだ

最初は封印騎士団の飛空艇(命)と高速飛空艇(命)が出現するが、これらとの戦闘はミッションクリア条件に含まれていないので、例によって無視して進んでしまっても構わない

問題は、TARGET1に接近した時に出現する、スピリットとスペクターの混成軍だ。絶妙なコンビネーションで、今までの空中の魔物とは一線を画した攻撃を仕掛けてくる。

攻略フローチャート

TARGET1に向かう

途中、A地点に現れるスペクターを全滅させる

TARGET1に到達する

まずはスピリットを全滅させよう

スペクターとともに出現するスピリットは、レグナを動けなくする束縛弾を撃ってくる。スピリットを倒すこと自体はミッションクリアの条件には含まれていないのだが、スペクターとの戦いの際に、この束縛弾が大いに邪魔になってくるのだ。まずはスピリットを全滅させてから、あらためてスペクターに挑むのが得策だろう

スピリットは高速で移動するため、注目と[L2]ボタンを駆使して攻撃していくのが原則だ。集中砲火ですみやかにスピリットを撃退し、スペクターとの戦いに集中できるようにしよう。



スピリットの束縛弾で動けない状態でスペクターの攻撃を喰らうのは避けたい。



レグナが束縛されなければ、スピリットから攻撃されることはない。連射で倒そう。

check point

要注意ユニット —— スペクター ——

スペクターは、装備した巨大な鎌が武器だ。レグナが近づくとこの鎌を投げて攻撃し、さらに近い距離にいると、突進攻撃で鎌を振り下ろしてくる。さらにこちらからの攻撃は、通常は全部鎌ではじかれてしまうのだ。スペクターにダメージを与えるには、鎌を投げて防御ができない時か、突進攻撃で鎌を振りかぶった時に攻撃を加えるしかない。投げられた鎌をスライドでよけてから攻撃するのが一番有効な攻撃法だが、近接距離で鎌を振りかぶった瞬間に特殊ブレスを叩き込むのも効果的である。



第七章	八節	明命の直轄区	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★☆☆☆
クリア条件	3ヵ所の命の部屋を通過し、明命の祭壇へ向かう		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	[illegible]		



ステージ概要
場所は明命の直轄区。前に訪れた時には開かなかった扉が何者かにこじ開けられ、奥に進めるようになっていた。このミッションではその奥の洞窟がステージとなっている。出現する敵に強力なものはいないが、通路は狭く、しかも暗いので迷いやすい。うっかり脇道を見逃すことのないよう注意して進もう。

敵勢力			
ホブゴブリン	150体	オーガ	6体
ドゥームソード	2体		

ミッションの流れ

暗い洞窟内を突き進むステージ。3ヵ所の"命を捧げる部屋"に行き、条件を満たしてから明命の祭壇のある扉へ行けばクリアだ。

登場する主な敵はホブゴブリン。今となっては、もはや取るに足らない相手だ。狭い場所にオーガも出現するが、モンスターに強いユーリックで戦えば、苦戦せずに倒せるはず。また新しい敵としてはドゥームソードが登場するが、攻撃力の高さにさえ注意すれば、難敵と呼べるレベルではない。このミッションで一番の難敵は、迷いやすい迷路のような洞窟自体なのかもしれない

攻略フローチャート

TARGET1に到達する

A地点のホブゴブリンを全滅させる

B地点でノウェかマナのHPを一定量減少させる

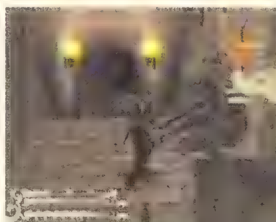
C地点のドゥームソードを全滅させる

TARGET2に到達する

迷路のような洞窟の攻略

六節と同じく、敵の妨害を退けながらTARGETへ進んでいくミッションだ。六節より敵が弱い分難易度は低いが、マップが複雑なうえ、周辺レーダーや全体レーダーでも道が見にくいのが難点だ

このステージにおける攻略法の基本は六節と同じ。とにかく敵がいる場所をしらみ潰しに巡っていこう。その地点の軍勢を全滅させれば、レーダー上の赤い印が消えていく。そうしているうちに3ヵ所ある命を捧げる部屋をすべて回れるだろう　なおA地点とC地点では、部屋内にいる敵を倒せばいいが、B地点では自分たちのHPを減らす必要がある。



狭くてカメラ視点が全体を映せないので、狭い通路を見過ごしやすい。要注意。



先を見ずに突っ込むと、いきなりオーガと出くわすことも。あせらずに行こう。

check point

要注意ユニット　── ドゥームソード ──

古びた鎧のアンデッド、ドゥームソード。移動は遅いが攻撃モーションは素早く、遠距離からでも腕を飛ばして、突き攻撃を仕掛けてくる。盾で正面からの攻撃を全部防いでしまうが、一定のダメージを与えると盾を壊すことができる。盾の上から魔法やコンボ攻撃を加え、盾を早急に壊してしまえば、後は通常の攻撃でも当たるようになるのだ。HPがなくなると本体である魂が出てくる。この魂を一定時間内に倒せば、完全にとどめを刺せるが、魂が鎧に戻るとHPが半分の状態で復活してしまうので注意したい。



第七章	九節	明命の直轄区	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★★
クリア条件	カイムを倒す		
入手可能武器			
使用可能キャラクター	ノウェ、マナ		



ステージ概要

隻眼の男・カイムとの戦いのステージは、明命の直轄区の命の聖壇。そこへ向かう通路以外は円形になっている。華麗に命の花が咲き誇っているが、この花は戦闘の妨げにはならない。カイムはあちこちに飛び回るが、ステージは狭くはないので、端に追いつめられたりすることはないと思っていいだろう。

敵勢力

カイム	1体

ミッションの流れ

明命の直轄区の守護者はユーリックだった！カイムは封印の鍵を破壊するため、ユーリックの命を狙ってこの地にやってきたのである。

このミッションには余分な要素は一切なく、カイムを倒すことだけがクリア条件となっている。ユーリックは戦闘に参加しないため、ノウェとマナだけでこのミッションを乗り切らなければならない。五節の重装備ジスモアよりさらにHPが多く、強烈な特殊攻撃を持つカイムだが、攻撃方法によっては大きな隙ができる。常に横方向へ移動しながら、チャンスを見て攻撃を入れていこう

[illegible]フローチャート

カイムを倒す

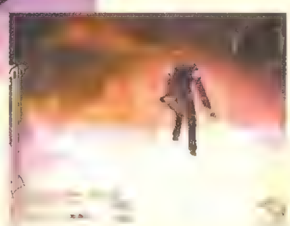
カイムの攻撃に対処せよ

カイムの攻撃は、複数のコンボ攻撃（最後に円状に広がる衝撃波を放つ）、小さい複数の火球を放つ魔法弾、巨大な火球、コンボなしからの衝撃波、頭上からの兜割りの5種類が主。このうち小さい火球とコンボ攻撃（最後の一撃を除く）はガードが可能だが、ほかはガードが不可能なので、ジャンプやサイドステップを駆使してかわそう

カイムの遠距離攻撃はホーミング能力を持ったものがなく、移動し続ければジャンプなどをしなくても避けられるものが多い。ただ、遠距離攻撃前のモーションはよく似ているので、見極めは少々難しい。



衝撃波はジャンプしてよけるか有効範囲から逃げないと　ダメージを喰らう



巨大な火球を喰らってしまうとHPが大きく削られる　確実にかわしていこう。

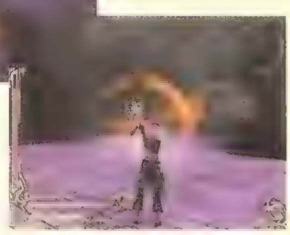
相手に合わせた攻撃を

効果的にダメージを与えるには、カイムのそれぞれの攻撃パターンに合わせて、こちらの攻撃を当てていくといい。例えば巨大火球や衝撃波は、飛び越してから接近し、飛燕撃などの短めのコンボを入れればOKだ。また、カイムがコンボ攻撃にきた時なども、飛燕撃の無敵時間でかわしつつ、ダメージを与えよう。兜割りがきたら、着地後に接近し、後ろから攻撃を入れるといいだろう。

うまくコンボを使う自信がない場合は、こちらも兜割りを多用していくといい。火球や衝撃波を飛び越えた後などに使えば有効だ。



兜割りのためにカイムが飛んだら、すかさずジャンプして逆に兜割りを入れる手も

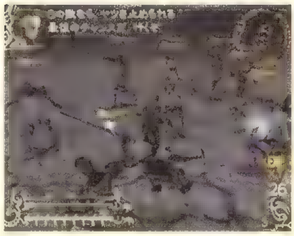


魔法による攻撃も効果的だ。攻撃をガードし、MPが溜まったらどんどん使おう。

ミッション攻略編　第七章／九節

第八章 嗣道

ユーリックがカイムに殺され、明命の封印は解かれた。残るは天時の直轄区のみ。ユーリックを失った哀しみは決して小さいものではないが、彼の死を無駄にしないためにも最後の封印を破壊しなければならない。残る封印がひとつだけとなり、封印騎士団も必死にノウェたちを攻撃してくる。この戦いの先に平和は訪れるのか……。



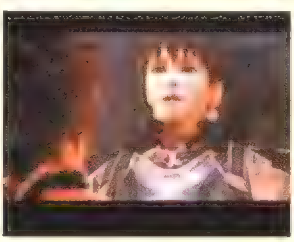
天時の直轄区を護る封印騎士団の攻撃はさらに激しさを増してくる。

第八章の流れ

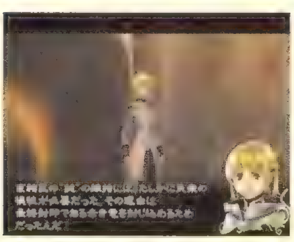
天時の直轄区内に高くそびえ立つ、複雑な内部構造をした天時塔。これこそが、封印騎士団の最後の砦なのだ。

戦いの中でレグナは傷つき、ノウェとマナのふたりだけで封印騎士団の軍勢に立ち向かうこととなる。天時の守護者は封印騎士団団長のジスモアだ。そして、この戦いの中で、エリスまでもがジスモアの犠牲となってしまう……。

ジスモアとの激しい戦いが終わり、これで世界は平和に戻るはず。ノウェたちのそうした思惑は、しかし覆されることとなる。直轄区の封印が全部破壊されたことによって、最終封印である赤き竜・アンヘルが目覚めてしまったのだ……！



ようやくノウェたちの行動を理解したエリスだったが、ジスモアの犠牲に



セエレ神官長から明かされる封印の事実。世界は破滅に向かっているのか。

第八章の進行フローチャート

[一節]　黄昏の丘　上空戦
⇨P.264

[二節]　天時の直轄区　地上戦
⇨P.266

[三節]　天時の直轄区　地上戦
⇨P.268

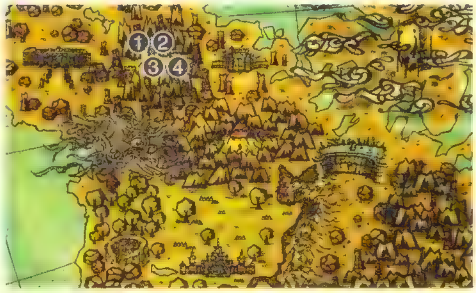
[四節]　天時塔　地上戦
⇨P.270

[五節]　時の聖壇　地上戦
⇨P.272

[六節]　黄昏の丘　上空戦
⇨P.274

第八章のマップ構成

第八章では、ワールドマップの北部寄り中央、天時の直轄区が中心となる。上空戦2ミッションと地上戦4ミッションの6節構成だ



❶黄昏の丘

天時の直轄区の近くの上空戦マップ。その名のとおり、空は宵闇だが、戦闘の妨げになる暗さではない。一節では地上への攻撃も必要となる

❷天時の直轄区

天時塔周辺のエリア。切り立った崖に囲まれているが、ステージ自体はそれなりの広さを有するここで封印騎士団軍勢を相手にした大規模な戦闘が行われるのだ。障害となる物はほとんどなく、戦いに専念できるステージである



天時の直轄区では、レグナがいない状態で、多人数との戦いを強いられるのだ

❸天時塔

六階層に分かれた複雑なステージ。狭い通路を経て階段を上り下りしながら進んでいくと、やがて巨大な螺旋階段に出る。これを上り切った先には大広間があり、ジスモアが待つ天時の祭壇へと通じているのだ



天時塔内部には、過去のステージにはない仕掛けも用意されている

❹時の聖壇

対シャドウジスモア戦のステージとなるのが天時の祭壇である。十字状のステージの周囲に、光る柱のような足場が設置されており、シャドウジスモアはこの足場へと、浮遊しながら移動する。過去のボス戦のステージと比較すると、かなり異質な印象を受けるステージだ



時の聖壇のジスモアは、ステージの特性を活かした戦いを仕掛けてくる

使用可能キャラクターについて

ユーリックがいなくなり、この章ではまたノウェとマナとレグナの3人になる。しかし、レグナは一節で傷ついてしまい、復活するまでは低空戦は不可能になってしまうのだ。その間、強力な魔物やアンデッドの敵は登場しないものの、敵の数は非常に多く、かなりの苦戦を強いられる場面が多い。根気よく戦っていこう



レグナによる低空戦が途中まで不可能。ノウェとマナで乗り切ろう

第八章	一節	黄昏の丘	
戦闘の種類	上空戦	難易度	★★☆☆☆
クリア条件	結界塔すべてと戦闘艇を破壊する		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	レ[illegible]		



ステージ概要

天時の直轄区へ向かうノウェー行の前に、またも封印騎士団が立ちはだかる。残された最後の直轄区を護るため、彼らも必死だ。あたりは薄暗く、宵闇といった雰囲気だが、視界を遮られるほどではない。このステージも地上に結界塔が建てられており、これを破壊しなくてはならなくなっている。

敵勢力

飛空艇（炎）	79体	高速飛空艇（炎）	4体
高射砲台塔	9体	結界塔	3体
戦闘艇	1体		

ミッションの流れ

天時の直轄区を護る結界塔すべてと、戦闘艇を破壊することがミッションクリアの条件となる。第七章以降の空中ステージのおさらいのようなミッションで、戸惑うことはあまりないはずだ

しかし油断は禁物。結界塔の上空は厳戒態勢が敷かれており、塔に攻撃を集中しようとすると上空からの攻撃を喰らってしまいかねない。逆に上空の敵をすべて撃破しようとすると、結界塔からの攻撃が邪魔になる。戦いを長引かせず、特殊ブレス攻撃を駆使して一気に結界塔を破壊してしまうのが、一番の安全策と言えるだろう

攻略フローチャート

3基の結界塔をすべて破壊する

A地点の戦闘艇を破壊する

TARGET1に到着

新特殊ブレス・シールドブレスを試しておこう

明命の封印が破壊されたため、このミッションからシールドブレスが使用可能となる。この特殊ブレスは敵に向けて発射するタイプではなく、レグナの体をバリアのように守るもの。シールドブレスを使用した状態で敵に体当たり攻撃することも可能だが、1回分の継続時間はわずか4秒。敵に攻撃を仕掛けるというよりは防御に特化したものと思ったほうがいいだろう。天から地から、レグナに攻撃が集中されるこのミッションにはもってこいのブレスと言えるかもしれない。結界塔に攻撃を仕掛ける際に、その威力を試してみよう。



頼りすぎるのは危険だが、無敵時間が存在するのは攻略のための強みとなる。



継続時間が短いため、攻撃に適しているとは言えない使うなら至近距離からだ。

高射砲台塔で経験値稼ぎ

このミッションでは結界塔を守る3つの塔が、砲台塔から高射砲台塔へと変わっている。今までの砲台塔は破壊すると獲得できる経験値が1000expであったが、高射砲台塔は破壊すると、ひとつ当たり1200expの経験値を得ることができるのだ

たかが200expの差と思うかもしれないが、このミッションでは合計9つの高射砲台塔が出現するので、1800expもの取得経験値の差となる。これはホブゴブリンで言えば300匹倒した分の経験値と同じだ。無理をすることはないが、余裕があれば結界塔と一緒に破壊しておこう。



高射砲台塔の見た目は、今までの砲台塔と変化がないようにも見えるのだが……



シャイニングフレスを結界塔に当てれば、高射砲台塔も破壊できることが多い

第八章	二節	天時の直轄区	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★
クリア条件	天時の塔に到達する		
入手可能武器	賢者の意志		
使用可能キャラクター	ノウェ、ナナ		



ステージ概要

天時の直轄区の天時塔入り口まで向かうステージ。広い場所で大勢を相手にする戦闘と、狭い通路での戦闘をあわせて楽しむことができる。ミッション開始時は地図を持っていないが、最初の護衛兵を全滅させ、扉を開けたすぐ後に入手可能。隠し武器の賢者の意志は、通路の奥にある部屋の宝箱の中だ。

敵勢力

一般兵士(光)	785体	弓兵(光)	25体
護衛兵(光)	12体	魔術師(光)	18体

ミッションの流れ

一節の最後でレグナが負傷したため、このミッションでは総勢800人以上の敵を相手に、ノウェとマナのふたりだけで戦い抜かなければならない

天時塔への進路は複雑なところはなく、基本的には一本道だ。若干厄介な敵もいるが、敵のほとんどは一般兵士(光)なので、数の割にはそう大変でもない。だがこれから先、戦いはどんどん激しさを増す。もしパラメータは高いがまだ十分にレベルが上がっていない武器を持っているのなら、ぜひ装備させ、このミッションで経験値を稼いでおきたいところだ

攻略フローチャート

- TARGET1に到達する
- A地点の護衛兵(光)を全滅させ、扉を開ける
- TARGET2に到達する
- B地点の護衛兵(光)を全滅させ、鍵を入手し扉を開ける
- TARGET3に到達する

状況でキャラクターを使い分けよう

戦う敵の種類に対応して使用キャラクターを替えていくのは地上戦では基本中の基本だが、とりわけこのミッションでは、それを行うことによってかなり戦況が楽になる。登場するほとんどの敵である兵士に対しては、ノウェを中心に使用していくことになるが、魔術師(光)が登場した際は、魔法を使う敵に強いマナに切り替えたほうがスムーズに攻略が進むはず。特にB地点の護衛兵(光)と魔術師(光)が一緒にいる場所では、護衛兵との戦いに集中するために、魔術師をマナで先に撃退しておくといいだろう



魔術師を先に倒しておかないと、魔法攻撃がとてつもなく邪魔になってくる。



もちろん、一般兵士に囲まれたときに、マナの魔法で切り抜けるのもアリだ

防御不可能の矢に注意

このミッションで登場する弓兵(光)は、ガード不可能な矢を放って攻撃してくる。この矢によるダメージもさることながら、チェインが阻害されたり、ガードが崩されたところを他の兵士に斬りかかられたりするのがきびしい

弓兵(光)は敵の集団の後方に配置されていることが多いので、チェインをつなぎながら弓兵(光)を見つけ、素早く攻撃していくのはなかなか難しい。弓による攻撃を受けたら、そちらに向かって魔法や遠距離攻撃コンボ技を使い、とりあえず吹き飛ばしてから対処するといいだろう



武器を鍛えるため、なるべくチェインをつなぎたいが、弓兵(光)の存在が邪魔だ。



矢のガードは不可能だが、攻撃によってははじくことが可能になっている。

第八章	三節	天時の直轄区	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★
クリア条件	塔周辺の敵戦力を殲滅し、塔上部から内部に進入する		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	ノウェ、マナ、レグナ		



ステージ概要

前節に続き、天時塔周辺がステージとなる。扉の外に出るのは不可能となったので、ノウェやマナで動き回れる範囲は前節よりも狭くなった。レグナも途中から復活し、周辺の大砲台を相手に低空戦が行われる。このミッションの最後には、レグナに乗ったまま天時塔の最上部に向かうことになる。

敵勢力

一般兵士（炎）	245体	護衛兵（炎）	10体
大砲台	5体		

ミッションの流れ

ジスモアの卑劣な行為により、犠牲になってしまったエリス。ジスモアはそのまま天時塔に籠もり、扉は固く閉ざされてしまう。どうやら真っ正面からの塔への侵入は不可能。塔の上部から中に侵入するしか道はなさそうだ。

まずは塔の外の敵を倒しつつ、怪我から回復したレグナの到着を待たなければならない。ここで前節に続いて、育てていなかった武器を鍛え上げるといいだろう。その後、周囲に現れる大砲台を破壊し、「騎士団精鋭部隊」をすべて倒してから、レグナで塔の最上部へと向かうのだ。

攻略フローチャート

A地点の一般兵士（炎）を60人以上倒す

↓

5基の大砲台をすべて壊す

↓

A地点の護衛兵（炎）10体を倒す

↓

TARGET1に到着

精鋭部隊はみんなで倒そう

大砲台をすべて破壊した後に登場する、護衛兵（炎）10人で構成されている「騎士団精鋭部隊」。それぞれが離れたところに点在し、ノウェだけで倒しにいくと、戦闘と移動で時間がかかってしまう。制限時間つきのミッションではないので、ノウェで全員倒しても構わないのだが、せっかくレグナが復活したのだから、ここはレグナの力を借りて素早くせん滅してしまおう。護衛兵（炎）にはレグナのファイアーボールは効きづらいが、DOD攻撃を護衛兵をターゲットにして発動させれば、かなりのダメージを与えられるはずだ。



照準は大ざっぱにではなく、ちゃんと護衛兵（炎）に合わせていくようにしよう。

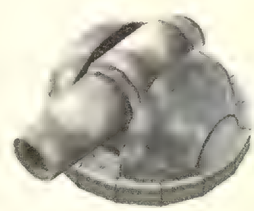


マナの魔法で護衛兵（炎）のHPを十分削ってから、ノウェに交替するのもいい。

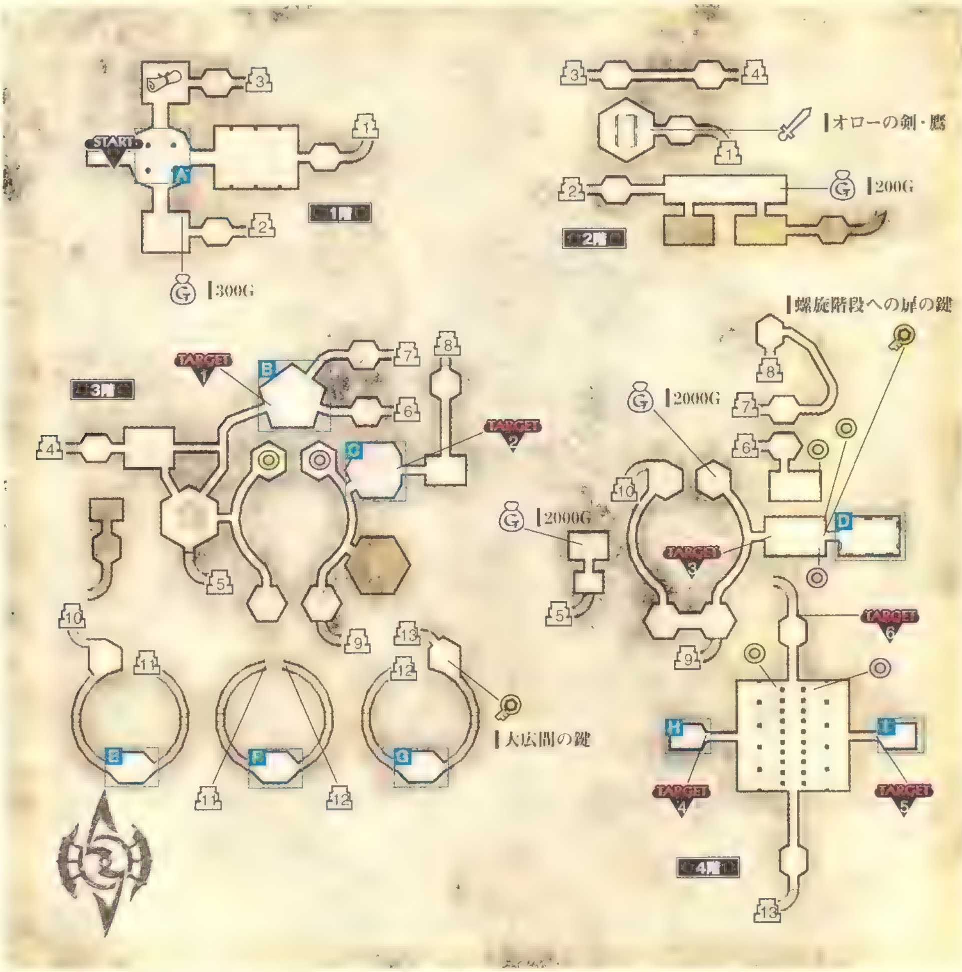
check point

要注意ユニット　── 大砲台 ──

一節の終了間際で、レグナにダメージを与え、しばらく行動を不能にさせたのがこの大砲台だ。攻撃方法は山なりの弾をレグナに向けて発射するだけだが、城壁の上に5基取り付けられており、1基を倒すのに集中して動きを止めていると、他の大砲台の弾に当たって大ダメージを喰らうことがある。ここは、レグナを常に塔の周囲を回るように移動させながら、移動先にある大砲台にファイアーボールを叩き込んでいくといい。無理に1回の攻撃で1基大砲台を破壊するのではなく、何周かする心構えでいこう。



第八章	四節	天時塔	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★ ★ ★ ★
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		



ステージ概要

いよいよ天時塔内部がステージとなる。敵の数は多く、内部構造も複雑だ。まずは天時塔の地図を入手して、レーダーの切り替えをできるようにしたい。オローの剣・鷹を入手した後は、ひたすら塔上部を目指すことになる。螺旋階段では踊り場ごとに護衛兵(命)がおり、上に行くにつれてその数は増えていく。

敵勢力

一般兵士(命)	93体	魔術師(光)	14体
護衛兵(命)	10体	弓兵(光)	4体
セエレ直属魔術師	5体		

ミッションの流れ

塔内部で条件を満たして進路を開き、先へと進んでいくミッションだ。地図を入手したら、まずは表示を全体レーダーに切り替え、道を把握するところから始めよう。同じところをウロウロして時間を食わないようにするのだ。

螺旋階段へ行くには、4階のD地点にいるセエレ直属魔術師をふたり倒さなければならない。また螺旋階段では、各階の踊り場で待ち受けている護衛兵(命)をすべて倒す必要がある。階段を上りきり、先の大広間の左右の部屋にいる敵をすべて倒せば、ようやくミッションクリアとなる。

攻略フローチャート

A地点の一般兵士(命)をすべて倒し、TARGET1に向かう

↓

B地点の敵をすべて倒し、TARGET2に向かう

↓

C地点の護衛兵(命)を倒し、TARGET3に向かう

↓

D地点のセエレ直属魔術師を倒し、螺旋階段への扉の鍵を入手する

↓

E、F、G地点の護衛兵(命)をすべて倒し、大広間の鍵を入手する

↓

H地点、I地点の敵をすべて倒し、TARGET6に到達する

時の歪みに注意せよ

このステージでは、時の歪みが生じている個所がある。ここではキャラクターの動きが鈍くなってしまうのだ。普段は攻撃が入るタイミングで攻撃が入らなかったり、ガードできるタイミングでガードができなかったり、コンボを途中で阻害されたりと、いろいろと障害が出てくる。特に、I地点での護衛兵(命)3人との戦いでは、敵の連続攻撃を途中でガードできず、一気にHPを減らされてしまうことがある。普段より攻撃やガードのタイミングを早めるか、それまでにMPを溜めておいて魔法で戦うなど、対処する必要があるだろう。



剣などの振りが鈍く、思ったように立ち回れないので十分に注意したい。



I地点の護衛兵軍団は危険。魔法などで一気に片づけるのが得策だろう。

check point

要注意ユニット ―― セエレ直属魔術師 ――

セエレ直属魔術師は、攻撃力はさほど高くないものの、時の歪んだ部屋に出現し、バックステップでノウェたちの攻撃をよけまくるので苦労させられる敵だ。特にD地点では、制限時間内にセエレ直属魔術師ふたりを倒さないと戦闘が最初からやり直しになってしまうので、戦い方を工夫しなければならないだろう。

他の魔術師と同様魔法に弱いので、マナの魔法を中心に戦っていくのが一番だが、武器による打撃で倒す場合には、まず逃げられないよう部屋の隅に追い詰めてしまうのが得策だ。



第八章	五節	時の聖壇	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★★
クリア条件	シャドウジスモアを倒す		
入手可能武器			
使用可能キャラクター	ノウェ、マナ		



ステージ概要

シャドウジスモアとの戦いの場には、十字状のステージと、4つの光る足場が設置されている。ノウェたちは十字状のステージしか行き来できず、光る足場にはシャドウジスモアのみが浮遊して移動する。シャドウジスモアは十字状のステージでは端にしか移動せず、ここでいかにジスモアに近づくかが勝負となる。

敵勢力

シャドウジスモア	1体

ミッションの流れ

ジスモアとの最後の戦い。この戦いに勝利すれば、封印の鍵をすべて解放できたこととなる。

シャドウジスモアの攻撃方法は、赤い棒状の縦横の衝撃波と誘導弾、そして光る足場に乗ってから放つリング状の衝撃波（衝撃波の後に誘導弾が複数くる）の3種だ。最初は棒状衝撃波とリング状衝撃波しか放ってこず、HPが4分の1になったあたりから誘導弾による攻撃がメインとなる。いずれも遠距離からの攻撃で、近接攻撃は行わない。近づいて攻撃しているとジスモアは宙に逃げ、離れた場所に行ってから攻撃を再開させるのだ。

攻略フローチャート

シャドウジスモアを倒す

前半戦の攻略法

遠距離攻撃と移動を繰り返すジスモアに攻撃を当てるのは苦労する。足場に乗ってリング状の衝撃波を出している時には近接攻撃は無理だ。衝撃波を早めのジャンプでよけ、着地と同時にガードして追尾誘導弾をかわす、遠くから魔法攻撃を入れる、などで対処しよう。また足場から足場へ移動する際、近くを通る時にジャンプ攻撃をすればダメージを与えられる。棒状の衝撃波を放っている時は、発射の瞬間の青い光でどういった衝撃波が来るか判別できるので、斜めに走るかジャンプしてよけ、距離を詰めて攻撃しよう。



棒状の衝撃波はガードもできるが、かなり後ろに押し返されてしまう

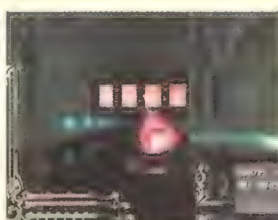


リング状の衝撃波は、早いタイミングでよけないと着地後に追尾弾を受けてしまう。

後半戦はさらに激しく

HPが残り25%を切った後のジスモアは、誘導弾を激しく連発してくるようになり、ますます近寄りにくくなってしまう。リング状の衝撃波への対処法は前半と一緒だが、この誘導弾をどのように凌ぐかが後半戦の鍵となる。

誘導弾は剣で切ることが可能だが、タイミングを合わせるのが難しい。3発ずつ放ってくるので、魔法の切れ目を利用して、蛇行しながら近づいていくようにしよう。これで誘導弾が当たる確率がグンと減る。また、ソニックバーストの魔法で一気に距離を詰めていくのも効果的だ。



誘導弾を撃ち落とすとMP回復スフィアが出る。MPを溜めて魔法で近づこう。



近づいたら一気にコンボ攻撃を入れ、畳みかけてジスモアのHPを削ってしまおう。

第八章	六節	黄昏の丘	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★☆☆
[illegible]	[illegible]		
[illegible]			
[illegible]	[illegible]		



ステージ概要

天時塔から飛び立ったノウェたちを、封印騎士団の残存部隊が待ち構えているステージ。大量の飛空艇、高速飛空艇が、騎士団を壊滅させられた恨みから、やっきになって攻撃を仕掛けてくる。ミッションの後半には、アンヘルが登場。攻撃力が高いので、ダメージを受けないよう注意しよう。

敵勢力

飛空艇(命)	30体	高速飛空艇(命)	6体
アンヘル	1体		

ミッションの流れ

ジスモアを倒したことにより、最終封印である赤き竜・アンヘルが解き放たれてしまった。封印の鍵はただ封印騎士団の利潤のために存在したのではなく、本当に世界を救うために機能していたのだ。このままでは世界は滅ぼされてしまう。アンヘルの暴走を止めなければならない！

しかし、このミッションではまだ、アンヘルと直接戦闘する必要はない。ここでの敵は封印騎士団の残存部隊である飛空艇（命）と高速飛空艇（命）。高速飛空艇の数は多いものの、今までの空中ミッションの要領でプレイすれば問題ないはずだ。

攻略フローチャート

A地点の敵をすべて倒す

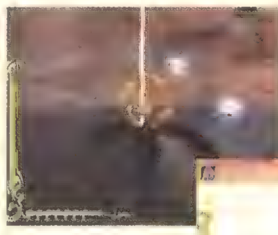
↓

アンヘルに関しての会話イベントを終了させる

騎士団の残存部隊をせん滅せよ

最終封印が解き放たれた今、もはやノウェたちと封印騎士団が戦う必要などはないのだが、それでも降りかかる火の粉は払わなければならない。すみやかに騎士団の空中部隊を倒していこう。

ファイアーボールで飛空艇（命）を落とし、ブレススフィアを取って特殊ブレス攻撃で高速飛空艇（命）を破壊するのが、このミッションでも一番有効な手段だ。高速飛空艇は3機ずつ編隊を組んでいるので、シャイニングブレスをうまく使えば、複数の機体に一気に大ダメージを与えることができる。試してみよう。



戦いを長引かせても、有益なことはほとんどない。一気に片をつけよう。



ここまできたら、それほど注意が必要な相手ではないが、それでも油断は禁物だ。

アンヘルにはかかわるな

攻略フローチャートを見ればわかるとおり、このミッションではアンヘルと戦う意味は全然ない。アンヘル登場後は、会話イベントを終了させれば、それでミッションが完了してしまうのである。

とはいえ、アンヘルはレグナに対して攻撃を仕掛けてくる。近くにいると危険なので、なるべくアンヘルから遠く離れて、イベントが終了するのを待ったほうが得策だ。いくら攻撃を仕掛けたところで、このミッションでアンヘルを倒すことはできない。無駄な戦いは避けて、次のミッションに備えたほうがいいだろう。



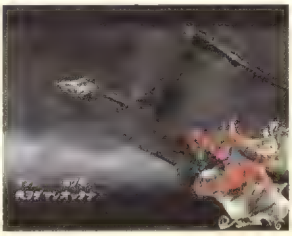
アンヘルに関するノウェたちの会話が終われば、このミッションは終了だ。



アンヘルからの攻撃はひたすらよけることに専念しよう。攻撃しても意味がない。

第九章 復活

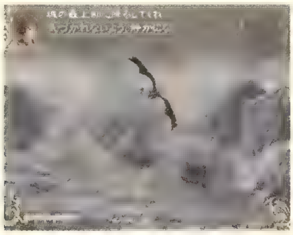
ジスモアを倒し、最後の直轄区の解放に成功したノウェたちだが、それは同時に、「赤き竜」の封印を解くことでもあった。18年の時を経て、ついに復活した赤き竜ことアンヘル。長きにわたり封印に苦しめられ、何もかも見失ったアンヘルは、荒れ狂いながら大空へと舞い上がる。このままでは、世界はアンヘルに滅ぼされてしまう!

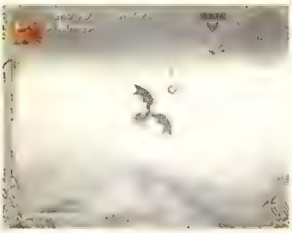

憎悪の念にかられたアンヘルは、見境なく世界を焼き尽くそうとしている。

第九章の流れ

これまでも、物語中にほのめかされていた赤き竜の正体が、ついにこの章であきらかになる。それこそは、18年前の戦いののち、封印を施されたアンヘルだった。しかし、今や彼の中には、自分を封印した人間たちに対する憎悪しか存在していない。再び自由を得て飛び立った彼は、無差別に世界を破壊し尽くそうとしている

この章では、何よりも暴走したアンヘルを止めることが最大の目的となる。まずはアンヘルを追いかけ、行き先を突き止めて、倒さなくてはならない。レグナをも驚かせるほどの、圧倒的な力を持った赤き竜だが、世界を救うためには覚悟を決めて立ち向かうしかないのだ


アンヘルが向かった先は、古びた城だった。城内を通り抜け、中庭へ向かえ。


レグナ並の力を持つアンヘルとの戦い。竜同士の空中戦は大迫力だ。

第九章の進行フローチャート

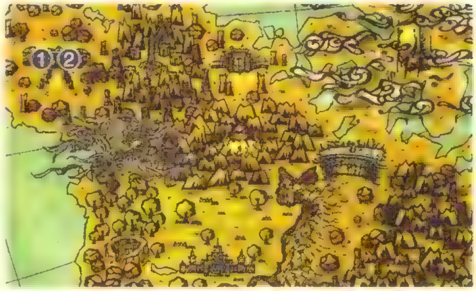
[一節]　聖地　上空戦
P.278

[二節]　女神の城　[illegible]
P.280

[三節]　聖地　[illegible]
P.282

第九章のマップ構成

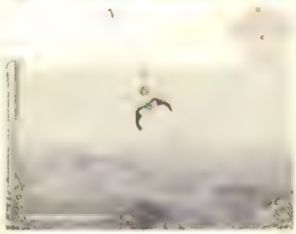
第九章の戦場は、マップの最北西に位置する聖地エリアだ。この章に出てくるマップはふたつで、ひとつはアンヘルとの上空戦を繰り広げる聖地、もうひとつは降り立ったアンヘルに接近するための地上戦のマップ・女神の城である。どちらのマップにおける戦いも難易度は高く、かなりの激戦が待ち受けているので、覚悟して挑もう



❶聖地

ワールドマップの北西の外れに位置する、眼下に女神の城や果ての僻村などがあるステージ。地上、上空ともに濃い霞がかかっており、少し高度を上げると地形がまるで確認できなくなる。

あまり人の出入りが多くない地域らしく、雰囲気は非常に物寂しい。空中には、アンヘル以外は魔物も騎士団残党も一切登場しない


猛スピードで飛び続けるアンヘルを追い、聖地上空を駆け回れ。

❷女神の城

何者かに呼ばれるようにアンヘルが降り立った、打ち捨てられて久しいような風情の古城。人はまったく住んでおらず、現在ではアンデッド系を中心とした魔物の巣窟と化している。これまでに戦ったことのない敵も登場するので、慎重に探索する必要があるだろう

内部は非常に入り組んでおり、階段の上り下りも多い。ところどころに、真新しい戦いの跡が残っており、つい最近になって何者かが侵入したことがうかがえる。ノウェたちは3階からこの城に侵入し、アンヘルが不時着した1階の中庭へと降りていくことになる


アンヘルを追って降りた女神の城では、魔物が待ち構えていた。

使用可能キャラクターについて

この章で使えるキャラクターは、ノウェ、マナ、レグナだ。本章三節のうち二節までが上空戦となっている関係で、必然的にレグナの使用頻度、重要度が増すことになる。上空戦の内容は、いずれもアンヘルとの一騎討ち。緊迫したドッグファイトが展開されるので、レグナの能力を最大限に活かして戦う必要がある


方向転換やスライド移動など、上空戦の操作方法をフルに活用して戦おう

第九章	一節	聖地	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★☆☆
[illegible]	アンヘルを見失わないよう追いかけ、ダメージを与える		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ[illegible]

最終封印を解き放ったことにより復活した“赤き竜”アンヘルが、どこかを目指しつつ高速で飛行するステージ。こちらはアンヘルを見失わないようにひたすら追いかけ、動きを止めるために攻撃を仕掛けていく。ここではアンヘル以外の魔物は登場せず、騎士団の部隊もいない。追撃に全力を注ごう。

[illegible]

アンヘル	1体

ミッションの流れ

狂乱状態のまま暴走するアンヘルを止めるため、レグナで追撃するミッション。どうやら、何者かがアンヘルに呼びかけているらしいのだが……。縦横無尽に高速移動を続けるアンヘルを見失わないように追いかけつつ、ダメージを与えていかなければならない。

アンヘルは一定のルートを描いてTARGET1まで飛行していく。目的地に到達するまでに残りHPを60%まで減らせば、無事ミッションクリアだ。逆に、ダメージを与え切れずに目的地まで着いてしまうと、赤き竜を見失ってゲームオーバーになる。

攻略フローチャート

A地点に現れるアンヘルを追撃する

TARGET1到着までにアンヘルのHPを60%以下にする

TARGET1に向かう

アンヘルをしっかりマーク

ここでのアンヘルの動きはかなりトリッキー。急加速、急減速、方向転換などを頻繁に行うので、一度注目したら、絶対外さないようにして、L2ボタンを小まめに使っていこう。

攻撃は基本的に、ロックオンして追尾弾を連射の繰り返し。遠すぎると追尾弾の着弾に時間がかかるし、近すぎるとレグナがアンヘルを追い越してしまうので、加速ボタンを小刻みに使って適度な距離を保つようにしたい。時々直線的な動きをするが、そこがファイアーボールを撃ち込むチャンスだ。一気に大ダメージを与えよう。



どこからかアンヘルを呼ぶ声が聞こえる。彼を呼んでいるのは何者なのか……？



アンヘルが目的地に到着するまでにダメージを与え切れないとゲームオーバー。

check point

アンヘルの攻撃を消そう

アンヘルの攻撃の中でも、ホーミング地雷はなかなかのクセモノだ。リング状の地雷は、初めはその場所にとどまっているが、一定時間経過すると数個の追尾弾がレグナ目がけて飛んでくる。追尾弾はかなりの攻撃力があり、しかもどうしても後ろから撃たれる形になるため、非常によけにくいのだ。ただし、このホーミング地雷は、リングの中心を通り抜けると消えてしまうという特徴がある。レグナをうまく操ってすり抜けよう。



ホーミング地雷は、初めはリング状で空中静止している。

第九章	二節	女神の城	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★★
クリア条件	城の中を通って、中庭に到達する		
入手可能武器	封槍・破天の円舞		
使用可能キャラクター	ノウェ、マナ		



ステージ概要

一度も来たことがないのに、なぜか懐かしい気持ちがするという古びた城。しかし現在は魔物の巣窟と化しており、城内にはゴブリンキーパー、アンデッドナイトといった強力な魔物が多数うろついている。スタート地点は3階。1階の中庭へと出るためには、何度も階段を行き来しなければならない。

敵勢力

ゴブリンキーパー	116体	アンデッドナイト	65体
ドゥームハンマー	4体		

ミッションの流れ

まずは、TARGET2にあたる塔の壁から先へ進めるという情報が必要だ。門番のアンデッドナイトを倒して、牢を開け、牢獄の村人を助けよう

TARGET2の壁に接近すると、ドゥームハンマーが壁を壊して襲ってくる。これを倒して先へ進むと、中庭の扉に到達できる。しかし、ここで別のドゥームハンマーが現れ鍵を持って逃げるので、それを追ってTARGET4、5へ。いきなりTARGET5に行ってもダメで、ちゃんと追いかけないとミッションが進まない点に注意。ここでドゥームハンマー3体を倒せば、晴れて中庭の鍵が手に入り、扉を開ければクリアだ

攻略フローチャート

A地点のアンデッドナイトを倒し、奥の牢獄の村人から情報を得る

TARGET2に到達する

TARGET3に到達する

ドゥームハンマーを追いながら、TARGET4、5に到達する

B地点のドゥームハンマーを全滅させ、中庭の鍵を入手する

再びTARGET3に到達する

城内での戦い方

ここに登場するゴブリンキーパーは、全身真っ黒でとても視認しにくい敵だ。攻撃力もかなり高く、囲まれると意外な痛手を被ることになるだろう。対処法としては、壁際にズラリと並んで張りつくように待ち構えているところを、直線型魔法やコンボで一気になぎ払うといい　倒れたところに走り込み、とどめを刺そう

このマップでは、1体だけでも強敵のアンデッドナイトが合計で65体も登場する。一度に3〜4体と相手をすることになる場合もあり、かなりきびしい　ソニックバーストを使える剣は必ず装備しておこう



武器庫でアンデッドナイトの集団を倒すと、強力な伝説の槍が手に入る。



アンデッドナイトに囲まれたら、ソニックバーストで吹き飛ばし、間合いを取ろう

check point

要注意ユニット　―ドゥームハンマー―

ドゥームソードのパワーアップ版といった魔物。剣の代わりに巨大なハンマーを持っている。

防御は固く、正面から攻撃をかけても大きな盾で防がれてしまう。ただし、ある程度のダメージを与えると盾は壊れ、攻撃しやすくなる。ちなみに、盾は魔法で破壊することも可能だ。

本体に一定ダメージを与えると鎧が崩れるが、この隙に攻撃すれば一気にHPを減らせる。HPがなくなると魂が現れ、周囲を飛び回るが、これは急いで倒そう。魂が再び鎧に戻ると、HPが半分の状態で復活してしまうのだ。



第九章	三節	聖地	
戦闘の種類	上空戦	難易度	★★★★☆
クリア条件	アンヘルを倒す		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ概要

女神の城から再び舞い上がったアンヘルと、最後の戦いを繰り広げる上空戦のマップ。障害となるものは何もなく、最初から最後までアンヘルとの一騎討ちだ。アンヘルの気持ちを考えると撃つのがためらわれるかもしれないが、どうしても打ち破らねばならない相手。本気で戦わないと倒せない。

敵勢力

アンヘル	1体

ミッションの流れ

狂乱したアンヘルには、かつて生死をともにしたカイムの言葉も届かない。こうなってしまっては、もはや何を言っても無駄だ。戦って打ち倒し、止めるしかないだろう。

このミッションでは、レグナとアンヘルとが1対1でドッグファイトを展開する。魔物も出てこなければ、騎士団の飛空艇部隊も現れない。何の邪魔も入らない戦いだ。アンヘルを倒せばそれでミッションクリアとなる。ただし、これまで培ってきたレグナの操作テクニックをすべてつぎ込まないと、勝つことは難しい。

攻略フローチャート

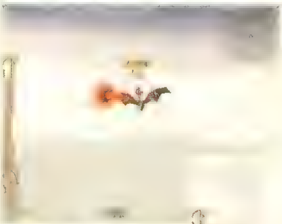
アンヘルを倒す

スキの大きな攻撃モーションを狙え

アンヘルの攻撃には、隙が大きいものとまったく隙のないものがあるので、パターンを覚えてチャンスを待とう。

まずは大魔法攻撃。空中に静止し何本ものビームが弧を描くように飛んでくる。ただしこの時、4秒ほど隙があるので、攻撃のチャンスだ

残りHPが60%以下になると、尻尾で攻撃してくる。強力な攻撃だが、反転時に隙ができる。残りHPが30%以下になると3回セットの突進攻撃が増えてくる。突進が3回終わった直後に、4秒間ほど隙ができるので、この時が狙い目だ



大魔法攻撃の時、アンヘルは正面で静止する。こちらも攻撃のチャンスだ。

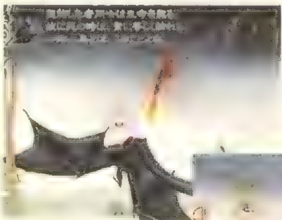


残りHPが少なくなると突進が増える。攻撃を1発当てたらスライドで回避しよう。

隙のない攻撃に対しては回避に専念

回避行動中のアンヘルには、こちらの攻撃が当たりにくい。追尾弾でも追いつけないほどの高速で回避してしまうのだ。何十発も撃ってようやく1発当たるかどうかだが、それでも何もしないよりはマシ。注目とL2ボタンで、ひたすら追い続けよう

アンヘルのロックオンファイアーボール攻撃には隙がなく、こちらが攻撃するチャンスはない。残りHPが60%以上の時は一度に1個だけだが、60%以下になると2個、30%以下だと3個撃ってくる。他にファイアーボール3連弾と拡散ファイアーボール攻撃があるが、やはり隙はないので回避に専念しよう。



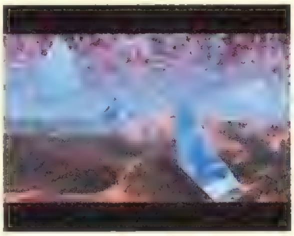
横滑りしながら近づいてきたら尻尾攻撃。あえて受けて、反撃するのも手だ。



普通に飛び回っているアンヘルには、こちらの攻撃はほとんど当たらない。

第十章 崩壊

最終封印を失った世界は、地獄絵図のようなおぞましい姿へと変貌を遂げてしまった。しかもそれが世界の真の姿だというのだ。さらに、異形の魔物たちまでもが次々と現れ、人々を襲い始める。世界を元の姿に戻すためには、再び女神の封印を施さなければならないが、まずはそのことをよく知る神官長セエレに会う必要があった



空が鏡のように砕け散り、その向こう側に「本当の空」が姿を現した!

第十章の流れ

この章では、最終封印が解かれたために変貌してしまった世界と、そのことによる自責の念に押しつぶされて壊れてしまったマナを救うために、封印を再び施す方法を知っているはずの神官長セエレの元へと急ぐことになる

恵沢の平原までの空は不気味な赤に染まり、これまで以上に強力な魔物たちが立ちふさがる。瓦解した騎士団の生き残りも状況を把握できないまま、復讐心に燃えてノウェたちを狙ってくる。それらの攻撃を凌ぎながら、セエレを訪ねて大神殿へとたどり着いたノウェたち。しかし、彼らがそこで見たものは、この世のものとは思えない、禍々しい姿の化け物たちだった……



行く手を遮る魔物たちの強さは、今までとは比べ物にならない。



大神殿内では騎士団員だけでなく、アンノウンとの戦いも待っている。

第十章の進行フローチャート

[一節] 恵沢の平原　上空戦

P.286

▼

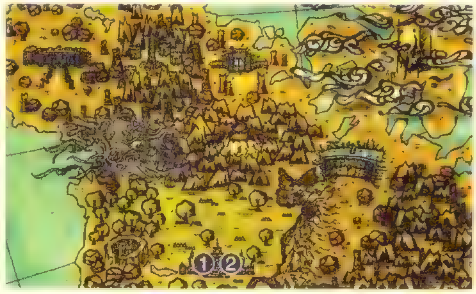
[二節] 大神殿　地上戦

P.288

第十章のマップ構成

第十章のマップは、ゲーム開始当初は本拠地であり、それ以降にも訪れたことのある、ノウェにとってはなじみ深いはずの土地だ。しかし最終封印が解け、世界が真の姿を現した今、見知った風景はなく、恐怖と不安をかき立てるかのような不気味な光景が広がっている。

この章でのマップは恵沢の平原での上空戦が1ミッション、大神殿での地上戦が1ミッションの、計2ミッションのみという構成になっている。



①恵沢の平原

かつては澄み渡った青い空が続き、穏やかで豊穣な大地だった恵沢の平原だが、今ではすっかり血のように赤く染まった空に覆われてしまった。まるで空気までが重苦しくまとわりつくかのようなこの空中で、凶悪な魔物たちが次々とノウェたちに襲いかかってくる。



不気味な雰囲気をまとった空。これが世界の真の姿だというのだろうか？

②大神殿

神官長セエレが治める封印騎士団の重要拠点。ノウェも騎士団に入団したてのころは、ここでエリスたちと研鑽を積んでいた。慣れ親しんだはずの建物だが、雰囲気があのころとはガラリと一変している。セエレがいるはずの部屋はもぬけの殻で、ほかの要人たちの姿も見えない。指揮系統を失い、見捨てられたかのような一般兵士たちが、半狂乱になって無意味な攻撃を仕掛けてくる。さらに、今までとは違った異形の敵も登場。騎士団の兵士たちとノウェ、それにアンノウンたちの、三つ巴の戦いが繰り広げられることになる。



騎士団の重要拠点であるはずの大神殿に、未知の魔物が巣喰っていた！

使用可能キャラクターについて

前章の後半あたりから、少しずつ様子がおかしくなっていったマナが、この章でとうとう使用不能となってしまう。封印が解けたことに関係があるらしいが、自責の念に駆られ、心が押しつぶされてしまったのだろう。凛とした美しさをたたえていた表情は、まるで別人のように歪んでしまった。彼女を救うために、ノウェの孤独な戦いが始まる。



壊れてしまったかのように独り言をつぶやくマナ。彼女を救う手立ては？

第十章 一節 恵沢の平原

[illegible]	[illegible]	難易度	★★★☆☆
クリア条件	魔物をすべて倒して、大神殿に[illegible]する		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ概要

アンヘルを倒したことにより最終封印が解けてしまった世界で、神官長セエレの助言を得るために、魔物たちを倒しながら大神殿へと向かうステージ。厄介な敵が次々と襲ってくるため、回復アイテムなしで切り抜けるのは難しい。魔物をすべて倒すと、大神殿の手前で騎士団の高速飛空艇が襲ってくる。

敵勢力

スピリット	17体	グリフォンチーフ	12体
スペクター	2体	高速飛空艇(命)	4体

ミッションの流れ

魔物の群れは3回に分かれて現れる。最初の敵を全滅させると次の敵、それを全滅させてさらに次という具合に、順を追って出てくるだけなので簡単そうだが、魔物自体がかなり強力なため、あまり楽にはクリアできない。

魔物は、最初にスピリット10体が現れ、次にグリフォンチーフ3体ずつの群れが4つ登場する。最後に出現してくるのがスペクター2体とスピリット7体の群れ。これらを全滅させると、騎士団の生き残りが攻撃を仕掛けてくるが、たとえそれらを倒さなくてもTARGET1に到達すればクリアになる。

攻略フローチャート

A地点のスピリットをすべて倒す

↓

B地点のグリフォンチーフをすべて倒す

↓

C地点のスピリットとスペクターをすべて倒す

↓

TARGET1に到達する

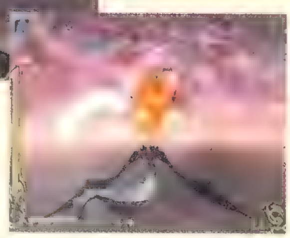
スペクターがいる時はスピリットを先に倒せ

スピリットは数が多いが、束縛弾にさえ注意していれば、それほどダメージを受けることはない。捕まったらとにかく加速して振り切り、間合いを取ってもう一度仕切り直しといった感じで、長期戦の構えで戦えば被害を最小限に食い止められる。

後半のスペクターとの混成部隊と戦う場合は、スピリットを放っておいたままスペクターを倒しても、よみがえり弾を撃たれ、復活されてしまう。まずは周囲のスピリットをすべて倒してから、スペクターと戦おう。鎌で攻撃を弾かれるが、連続して弾を撃ち込めばダメージを与えられる。



苦労してスペクターを倒しても、復活されたら水の泡。スピリットは必ず先に倒せ。



スペクターは高確率でこちらの攻撃を弾く。ギリギリまで近寄って攻撃しよう。

体当たりされない間合いから攻撃

グリフォンチーフは、遠くにいる時はゆっくり移動しており、簡単に倒せそうに思える。しかしHPが高いうえ、3体同時に近づいてくるため、接近されるまでに倒しきるのが難しい。近づかれると体当たり攻撃が怖いので、距離を取って戦うこと。

まずは遠距離から注目し、射程に入ったらすぐにファイアーボールとスプラッシュブレスでダメージを与えよう。体当たりされそうになったらスライドでよけて、加速して間合いを取り、もう一度遠距離からダメージを与えていく。この時、他の群れに近づかないよう、方角に注意すべし。



スピリット戦でスプラッシュブレスを溜めておけば、体当たり前に1体は倒せる。



最後の高速飛空艇は余裕があるなら戦ってもいいが、倒さなくてもクリアできる。

第十章	二節	大神殿	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★☆☆☆
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		



ステージ概要

大神殿の3階、セエレの部屋から中庭の扉までが今回のルート。ほぼ一本道のコースだ。部屋を出るとすぐ騎士団員が待ち構え、さらに進んだところには未知の敵であるアンノウンが現れる。途中、入ると閉じ込められる部屋のトラップがあるが、敵をすべて倒すと宝箱が出現し、扉が開く。

敵勢力

一般兵士(無)	191体	弓兵(無)	19体
アンノウンナイト	125体	アンノウンホブゴブリン	20体

ミッションの流れ

大神殿3階の最奥部、神官長セエレがいるはずの部屋にやってきたノウェ。しかしセエレはおらず、外も騒がしくなってきた。大神殿内部には騎士団員が多数詰めているだけでなく、封印が解けたせいで未知の敵であるアンノウンまでも現れ始めているのだ。その中を駆け抜け、出口へとたどり着けばクリアとなる。

騎士団員はノウェに向かってくるが、戦わずに進むこともできる。途中、どうしても戦わないといけないのは、2階のA地点に当たる、閉じ込められた部屋に出現するアンノウンナイトだけだ

攻略フローチャート

TARGET1に到達する
↓
A地点のアンノウンナイトを全滅させ、宝箱を開ける
↓
TARGET2に到達する

攻撃力の高い長剣で騎士団員をあしらおう

騎士団員は狭い通路内にあふれ返るほど配置されているので、まったく相手をせずに通り抜けるというのもなかなか難しい。ここは適当に倒しながら進むのが一番早い方法だ。幸い、ここで登場してくる一般兵士（無）は、もっとも弱いタイプでHPも低い。攻撃力の高い剣を装備していれば、一撃で倒せる程度の相手だ。例えば「カイムの剣」やレベル4まで鍛えた「信義」、「銀の鳳蝶」などがいいだろう。特に「信義」は攻撃範囲が広いため、適当に振っているだけで騎士団員をなぎ倒してくれるので重宝する。



一般兵士（無）ならば、相手をしてもあまり手間にはならない。倒しながら進もう。



通路は基本的に一本道なので、開いている扉に向かって進めば迷うことはない。

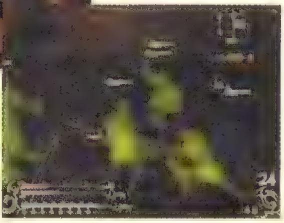
アンノウンとの戦いは初心に帰って

封印が解けたことにより、姿を現したアンノウン騎士団の中枢部であるはずの大神殿にさえも侵入している。初めは天井に吊るされた状態だが、近くに標的が来ると落ちてきて、アンノウンナイトやアンノウンホブゴブリンへと姿を変える。攻撃方法や防御方法は本物の一般兵士やホブゴブリンと変わらないが、HPと攻撃力がケタ違いに高く、それだけでも脅威となるだろう。

ゲーム開始当初のレベルが低かったころのノウェの戦いぶりを思い出し、スライド移動やガード、魔法など基本に忠実な戦い方を心がけよう。



吊るされた状態の時にジャンプ攻撃して倒せば、もらえる経験値が少し多くなる



HPも攻撃力も本物より高く一撃で倒せないため、囲まれてしまうと非常に危険だ。

第十一章 神話

大神殿に神官長セエレの姿はなく、無駄足に終わったノウェたち。しかし、レグナによれば、艇が1隻飛び立っていったという。もしかしたらそれにセエレは乗っていたのかもしれない。レグナの助言にもとづき、空の隙間に出現したという「古の墓標」を目指すことになった一行。そこへ行けば、マナを救うことができるかもしれないと……



レグナの言葉には初めて聞く単語ばかりが。何を知っているのだろうか？

第十一章の流れ

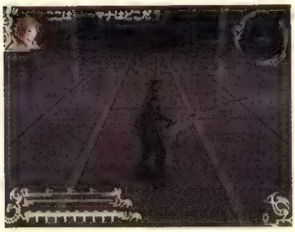
いよいよ物語の核心に近づいてきた感のある章。世界を救うためには、そしてマナを救うためには何をすべきなのか。それがこの章で少しずつ明らかになっていく。

レグナとともに古の墓標へと向かったノウェだが、そこで見聞きするのは驚愕に値するような事柄ばかり。待ち受けている白い竜たちや驚くほど巨大でメカニカルな古の墓標の全容。さらにはレグナたちの祖先である「神竜族」の秘密、人類の起源、そして何よりノウェ自身の出生についても衝撃の事実が明かされることになる。

そして章の最後には、意外な人物との再会や、壊れてしまったマナを救うための戦いが待っている。



“古の墓標”の周囲を守る白い竜はレグナと同じ種族か？　彼らの目的は？



マナを救いたいという強い想いから、ノウェはマナの心の中に導かれた……。

第十一章の進行フローチャート

［一節］　古の墓標　上空戦

➡P.292

▼

［二節］　古の墓標内部　上空戦

➡P.294

▼

［三節］　古の墓標　上空戦

➡P.296

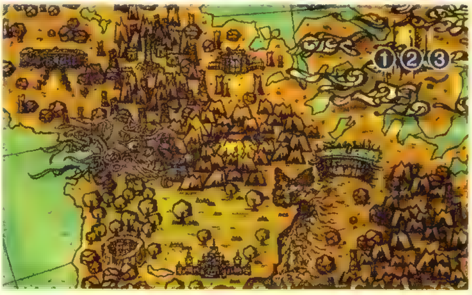
▼

［四節］　赤い記憶　地上戦

➡P.298

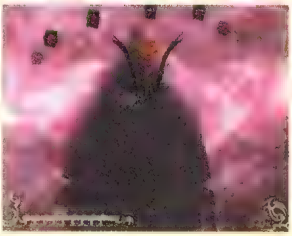
第十一章のマップ構成

第十一章の舞台となる古の墓標は、マップ北東端に出現する。上空戦マップは、巨大な建造物である古の墓標周辺の空域、さらにその内部の合計2ヵ所。地上戦はマナの心の中で展開される、赤い記憶1ヵ所のみだ。



❶古の墓標

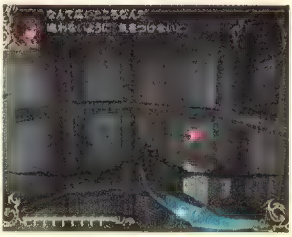
神竜族が太古の昔に作り上げたという、巨大な浮遊建造物。時空の歪みより出現したそれは、赤く染まった空をひたすら上った先にある。黒い直方体の下部からは、さらに数本の柱が、まるでちぎられたかのように突き出している。屋上には、立方体が無造作に積み重ねられたようなモニュメント。さらに、周囲を衛星のように、いくつもの立方体が周回している。



これだけ大きく見えてもまだ遠い。これまでのどんな建造物よりも巨大だ。

❷古の墓標内部

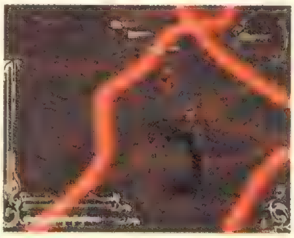
外部とは打って変わって、古代のオーバーテクノロジーを感じさせるメカニカルかつ神話的な内部構造。いくつものトラップ、古の砲台などが侵入者の力量を試し、どこからか響いてくる声が、導くように語りかける。



まるでSFのような、それまでとはあきらかに雰囲気の異なる内部構造が広がる。

❸赤い記憶

マナの心が生み出した悪夢のような世界。初めは柱が林立する、がらんとした神殿のような場所だが、やがて真っ暗な闇の世界へ、そして血管のような赤い筋が四方八方に広がる体内組織のような光景へと変化していく。ここでノウェは、マナを苦しめる過去の因縁と対峙することになる。



不安や恐怖、狂気といったネガティブなイメージを具現化したような光景。

使用可能キャラクターについて

場所が場所だけに、レグナの独壇場となる上空戦がメイン。しかも高度な操作テクニックを要求されることになる。広い空でのドッグファイト、狭苦しい迷路のような地形での細かい調整など、あらゆる動きをマスターしていないと苦しいだろう。

四節では地上戦となるが、使用できるのはあいかわらずノウェのみ。素早い敵への対応力が必要だ。



これほど狭く複雑な地形をレグナで飛ぶマップは、全ステージ中でもここだけ。

第十一章	一節	古の墓標	
戦闘の種類	上空戦	難易度	★★★
クリア条件	墓標を守るアークドラゴンを全滅させる		
入手可能武器			
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ概要

神竜族の知識が眠っているという、古の墓標と呼ばれる空中楼閣を目指すステージ。これまで飛行してきた場所よりもはるか高空に存在し、途中まではひたすら目的地を目指して上昇し続けることになる。途中まで敵は出てこないが、墓標に近づくと、アークドラゴンが何体も周囲を守るように旋回している。

敵勢力

アークドラゴン	22体		

ミッションの流れ

最初は、目的地に向かってひたすら飛び続けるだけでいい。相当上空にあるため、加速したままで飛び続けていても意外と時間がかかる。かなり大きく見えてもなかなか接近しきれないだけに、かえって古の墓標の巨大さがうかがえるのだ。

ある程度古の墓標に接近すると、今度はアークドラゴンとの戦闘になる。初めは3体の群れがふたつ。それぞれの群れの距離は開いているので、6体同時に相手をする事態にはなりにくい。それらを倒すと4体の群れが4つ出現。彼らを全滅させないと古の墓標へと降り立つことはできない。

攻略フローチャート

TARGET1に向かう

▼

A地点のアークドラゴンをすべて倒す

▼

B地点のアークドラゴンをすべて倒す

大魔法を仕掛ける直前の隙を狙え

このステージで戦う相手は、初めて登場するアークドラゴンのみ。アンヘルを少し遅くしたような行動パターンをとり、ロックオンによる追尾弾がなかなか命中しない。攻撃方法は、3連射のファイアーボールと3連射のロックオン追尾弾、そして大魔法攻撃の3種類だ。

ファイアーボールとロックオン追尾弾攻撃の時には隙があまりないが、大魔法攻撃を仕掛ける際には、アークドラゴンは正面を向いて空中に静止する。この時がレグナのファイアーボールを当てるチャンスだ。間合いを詰めて3発ほど連続で叩き込めば、大魔法を喰らう前に倒せるだろう。



編隊を組むように攻撃してくるアークドラゴン。1体ずつ倒していこう。



こちらのロックオン追尾弾は、アンヘルと同様にほとんどかわされてしまう。

囲まれないように移動を続けよう

最初の6体を倒すと、再びアークドラゴンの群れが行く手をふさいでくる。今度は4体の群れが同時に襲ってくるので、さらに手ごわい。4体がレグナの周囲を飛び交い、全方向から攻撃を仕掛けてくるため、のんびり飛んでいるとすぐダメージを受けてしまう。こちらもなるべく加速を使い、群れに囲まれないようにヒットアンドアウェイで戦おう。間合いを取ったら手近な相手にファイアーボールを撃ちつつ、接近されたら加速で反対側へ抜ける。根気よく戦えば、それほど怖い相手ではない。他の群れも同様に倒していこう。

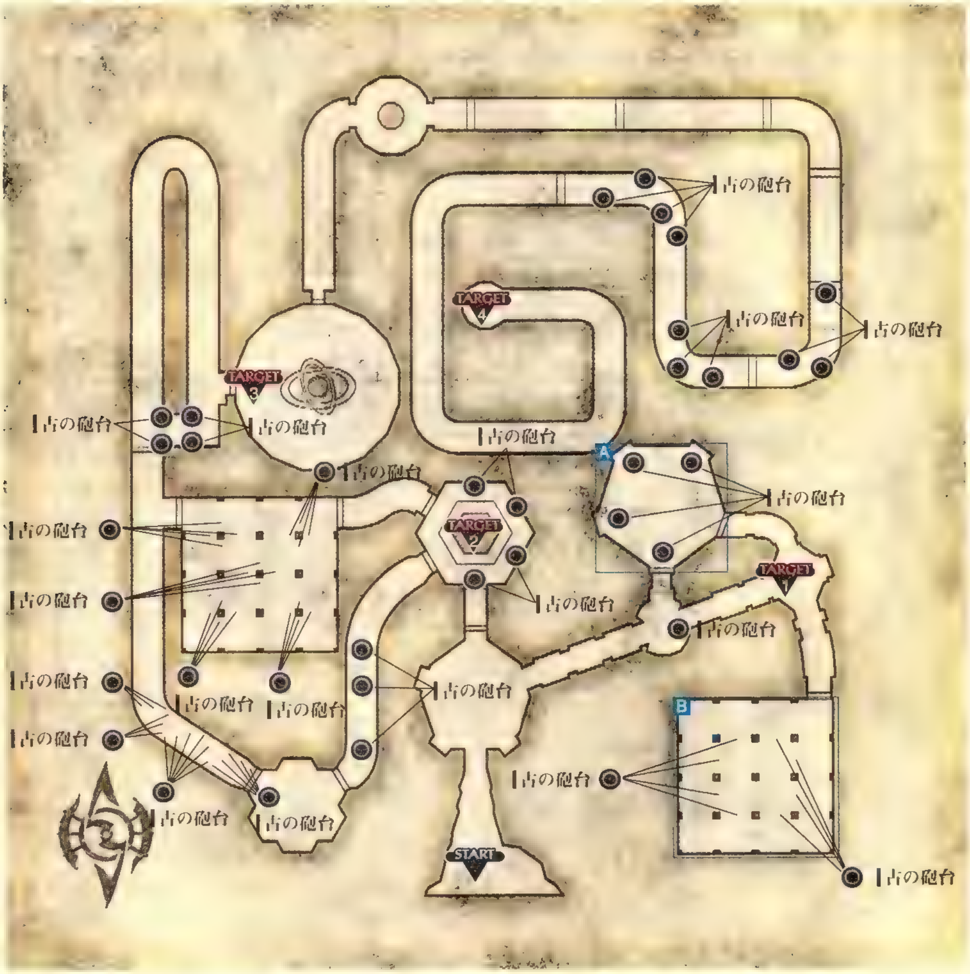


目の前の1体に気を取られていると、思わぬ方向から攻撃を受けることも。



レイブレスを入手したらすぐ使おう。黄か青のブレススフィアも役に立つ。

第十一章	二節	古の墓標内部	
戦闘の種類	上空戦	難易度	★★★★
クリア条件	"古の墓標"の中心部に到達する		
入手可能武器			
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ概要

はるか古代に神竜族が建造した、古の墓標の内部が今回のステージ。いくつかの広い空間が、レグナで飛ぶには少し狭く感じる通路で結ばれている。通り抜けると閉まる扉やトラップ、延々と続くメッセージなど、いろいろな仕掛けが施されているほか、随所に設置された古の砲台がレグナを狙ってくる。

敵勢力

古の砲台	75体

ミッションの流れ

迷路のように張り巡らされた通路を、TARGETの表示を頼りに進んでいき、最終的には古の墓標の中心部にたどり着くことが今回の目的だ。地図が手に入らず、さらに目印となるものが少ないため、位置と方角を見失いやすいので注意したい。

TARGET1の部屋では、ふたつのハッチが同時に開き、どちらかのコースを選択させられる。どちらを選んでもミッションクリアまではたどり着けるので、自分の得意とするほうに向かおう。TARGET2の部屋では、TARGET1での選択によって開くハッチが変わってくる。

攻略フローチャート

TARGET1に到達する

▼

ふたつのハッチのどちらかを選び、A地点かB地点のどちらかに到達する

▼

A地点かB地点の古の砲台をすべて破壊し、TARGET2に到達する

▼

TARGET3に到達し、回る円環をすべて止める

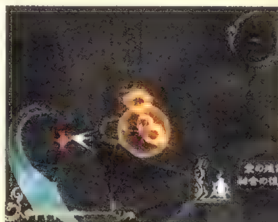
▼

TARGET4に到達する

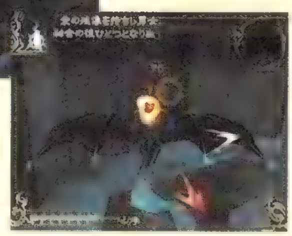
古の砲台は追尾弾で攻撃しよう

狭い通路内や、凹凸の多い部屋などに設置されている古の砲台。固定されているので、的としては狙いやすいが、砲台の攻撃力も高く、レグナも大きなダメージを受けてしまう。1ヵ所にとどまっていると狙い撃ちされる危険があるので、ファイアーボールよりも追尾弾で倒すほうが安全だろう。2回ほどロックオンしたらスライド移動で攻撃をよけつつ、追尾弾を発射すれば倒せる。

通路で砲台を発見したら、まずはスライドで回避。いったん攻撃をやりすごせば、しばらくの間次の弾は発射されないので、その隙にロックオンして破壊しよう。



狭い通路でスライドする時は、必ずスペースの広いほうに向かうように。



ファイアーボールでじっくり狙う暇はない。素早くロックオンしていこう。

円環のトラップを解き、中心部へ向かえ

TARGET1では、2ヵ所のハッチが同時に開き、どちらかのルートを選ぶことになる。B地点は立体的に碁盤の目のように梁が通された広い空間になっており、大量の古の砲台が設置されている。梁が邪魔で移動しにくいうえ、砲台の位置を視認しづらいので、通常はA地点を選ぶほうがいいだろう。

TARGET3の部屋では、4つの円環が周囲を回っている球体が浮かんでいる。それぞれの円環に攻撃を当て、すべての動きを止めると出口が開く仕掛けだ。ただし中央の球体に当てると止まっていた円環も動き出し、やり直しになってしまう。



途中の二択で碁盤の目状の部屋を選ぶと、大量の古の砲台に狙われるハメに。



真ん中の球体にファイアーボールを当ててしまうと円環が動き出し、やり直しに。

第十一章	三節	古の墓標	
戦闘の種類	上空戦	難易度	★★★☆☆
クリア条件	5分以内にアークドラゴンを全滅させ、戦闘艇を守る		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ概要

古の墓標の周囲を舞台とした空中戦のステージ。墓標を脱出して再び上空へと躍り出たレグナたちは、封印騎士団の戦闘艇がアークドラゴンに襲われる場面に出くわす。アークドラゴンは3体ずつの群れが6ヵ所に配置され、封印騎士団の戦闘艇が1機、古の墓標を周回するように飛行している。

敵勢力

アークドラゴン	18体		

ミッションの流れ

戦闘艇は古の墓標を反時計回りに周回していて、行く先には3体ずつのアークドラゴンが6ヵ所に配置されている。戦闘艇を撃墜されないようにしながら、敵をすべて倒せばミッションクリアだ。

今回のミッションでは、ただアークドラゴンを倒すだけでなく、戦闘艇を守りつつ戦う必要が出てくる。戦闘艇がアークドラゴンの攻撃によって破壊されてしまったらゲームオーバーだ。また、ミッション開始から5分経過してしまっても戦闘艇が破壊されたことになり、やはりゲームオーバーとなる。迅速な対応も必要となるだろう。

攻略フローチャート

A〜F地点のアークドラゴンをすべて倒す

戦闘艇の流れ弾に当たらないように注意

アークドラゴンの倒し方は、一節とほぼ同様。大魔法攻撃のモーション中にファイアーボールを連続して撃ち込めばいい。ただ今回は、アークドラゴンがレグナのほうだけでなく、戦闘艇へも攻撃を仕掛けているので、その隙に背後から接近して追尾弾を当てる余裕も出てくる。

しかし、あまり戦闘艇に近づきすぎるのもよくない。戦闘艇もアークドラゴンに対して応戦しているのだが、その砲弾にレグナが当たるとダメージを負ってしまうのだ。戦闘艇の射線とアークドラゴンとの間に入り込まないよう注意して戦おう。



ミッション開始と同時に、まずは襲われている戦闘艇の元へ急行しよう。



戦闘艇の反撃は山なり実弾と機雷。レグナに対しても当たり判定があるので注意。

戦闘艇の先回りをして敵の群れと戦え

戦闘艇を撃墜されないようにするには、アークドラゴンを倒す順番をよく考える必要がある。ミッション開始時、すでに戦闘艇を襲っている群れがいるので、最初にその群れと交戦するのは当然として、問題はその後だ。最初の群れをすべて落とせなくても、戦闘艇が次の群れに差しかかるより先に移動し、常に戦闘艇前方の群れと戦うようにしよう。実は、アークドラゴンの群れはある程度行動範囲が決まっていて、戦闘艇がその範囲から離脱したら深追いしてこないのだ。倒しそびれた敵は、次の周回時に倒せばいい。



ある程度は戦闘艇も持ちこたえてくれる。そんなに無理はしなくてもいい。



戦闘艇が到着するより先に1体でも倒しておけば、かなり戦闘が楽になる。

第十一章　四節　赤い記憶

戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★
クリア条件	精神世界の「マナ」を倒し、現実のマナを正気に戻す		
入手可能武器	―		
使用可能キャラクター	ノウェ		



ステージ概要

マナを救いたいというノウェの強い思いが導いた、マナの精神世界のステージ。そこではマナ自身を苦しめるつらい過去の記憶と、マナを操っている何者かの力が働いている。精神世界だけあって、初めは柱の並ぶ神殿の広間のような空間だったのが、やがて悪夢のような幻想空間へと変貌を遂げていく。

敵勢力

「マナ」	1体	「マナ」影	8体

ミッションの流れ

このミッションでは、過去の自分への嫌悪と自責の念で壊れてしまったマナの精神世界で、幼いころの姿をしたマナの幻影と戦うことになる。

初めは、柱の並ぶ広間にぽつんとひとり立ち尽くし、泣いている「マナ」に接近する。間近まで近寄ると急に消えてしまい、また別のところに現れるので、続けてそこまで接近しよう。これを6回繰り返すと、「マナ」が多数現れて攻撃を仕掛けてくるようになる。大勢いる中のひとりだけが本物で、残りは偽者だ。本物を倒せばミッションクリアとなり、現実のマナが正気に戻る。

攻略フローチャート

泣いている「マナ」に6回近寄る

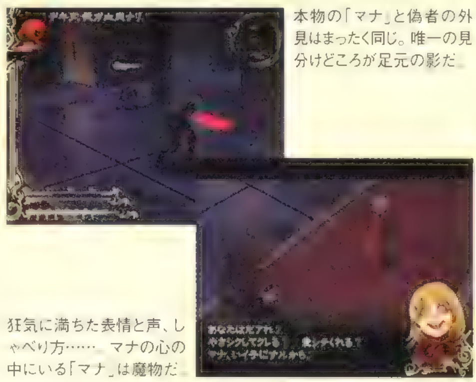
↓

「マナ」を倒す

本物の「マナ」には影がある

ミッションスタート直後、泣いている「マナ」へ接近すると、目の前から消えて別の場所に現れる。まずはこれを6回繰り返そう。「マナ」の位置は、左のマップに丸数字で記したとおり。四方が見渡せる場所で立ち止まり、右スティックで見渡しながら進むと、すぐに見つけることができる。

「マナ」が大勢現れたら戦闘モード。偽者は本物に比べてHPが低いが、倒しても一定時間が経過すると復活してしまうので、あまり意味がない。それよりもむしろ、本物の「マナ」に攻撃を集中していこう。足元に影があるものが本物だ。

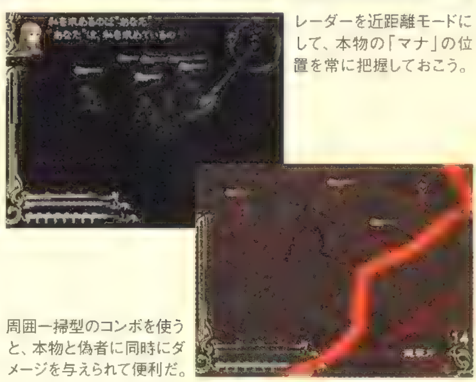


本物の「マナ」と偽者の外見はまったく同じ。唯一の見分けどころが足元の影だ。

狂気に満ちた表情と声、しゃべり方…… マナの心の中にいる「マナ」は魔物だ。

本物の「マナ」の魔法攻撃モーションを見逃すな

「マナ」のHPを30%ほど減らしたところで、先ほどまでの広間から、足元の真っ暗な空間へと舞台が変化する。つまり本物の足元にあるはずの影が見えなくなってしまうのだ。こうなると攻撃方法で見分けるしかない。本物だけにあって偽者にない攻撃方法は魔法だ。ガードしつつ周囲を見渡し、「マナ」が魔法のモーションに入るのが見えたら、こちらも全周囲攻撃タイプの魔法で偽者を蹴散らし、素早くその本物に接近しよう。「マナ」の体力が残り30%以下になれば再び風景が変わり、足元の影も見えるようになる。後はひたすら斬りまくれ。

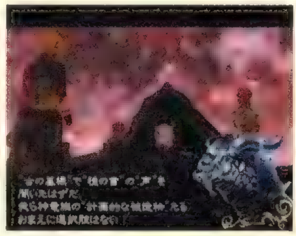


レーダーを近距離モードにして、本物の「マナ」の位置を常に把握しておこう。

周囲一掃型のコンボを使うと、本物と偽者に同時にダメージを与えられて便利だ。

第十二章 終焉

生きていたエリスの願いによって、「約束の地」にやってきたノウェたち。しかし、そこでレグナが驚くべき言葉を放つ。真人類ノウェこそは、神竜族が神を打ち倒してそれに取って代わるために造られた、計画的な被造物だというのだ。豹変したレグナに驚き戸惑うノウェ。レグナは、神竜族の計画に従うようノウェに迫った……。



レグナの口からこぼれる衝撃的な言葉、ふたりの絆は幻だったのか？

第十二章の流れ

第十二章は、何周目のプレイかによってストーリーが分岐する。一節は常に共通だが、1周目は二節Aに、2周目は二節B、三節Bに、3周目以降は二節C、三節Cと展開していくことになる。

1周目、ノウェはレグナに真っ向から立ち向かい、これを打ち破るが、世界は封印の女神となったエリスの犠牲によってようやく救われる。2周目は、ノウェはレグナの計画に乗り、「神の玩具」骨の棺を破壊する。しかし、その過程でマナが骨の棺に取り込まれ、命を失ってしまう。

真のエンディングと言えるのは3周目。ノウェは骨の棺を破壊し、続いてレグナを打ち倒す。これでようやく、マナもエリスも救われるのだ。



レグナの呼びかけに応え、無数の神竜族が大空へと飛び立っていく。



「神の玩具」骨の棺。神を倒すには、まずこれを破壊しなければならない。

第十二章の進行フローチャート

●1周目

[一節] 禁断の山脈 上空戦
⇒P.302

▼

[二節A] 禁断の山脈 上空戦
⇒P.304

●2周目

[一節] 禁断の山脈 上空戦
⇒P.302

▼

[二節B] 約束の地 地上戦
⇒P.306

▼

[三節B] 禁断の山脈 上空戦
⇒P.308

●3周目

[一節] 禁断の山脈 上空戦
⇒P.302

▼

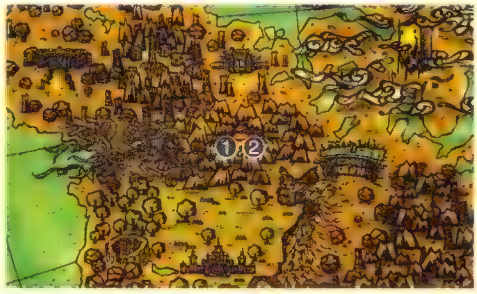
[二節C] 約束の地 地上戦
⇒P.310

▼

[三節C] 禁断の山脈 上空戦
⇒P.312

第十二章のマップ構成

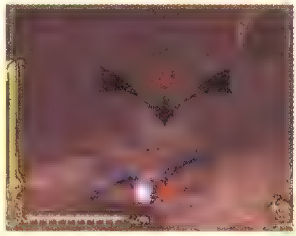
最後の戦いの舞台となるのは、ワールドマップの中央部分。世界の中心地だ。この章に登場するマップは、上空戦用の禁断の山脈と、地上戦用の約束の地の2種類。すでに世界は崩壊が進行しており、空の色はひたすらに禍々しい。上空、地上ともに、章のタイトルどおりの「終焉」を感じさせる光景が広がっている。



❶禁断の山脈

頭上の空は赤くよどんでおり、眼下には不毛な大地がどこまでも続いている。

登場する魔物も、他の場所とはまったく違うものばかり。もっとも、それらが元々生息していたものなのか、それとも世界の崩壊によって生み出されたものなのかは不明だ。レグナ、骨の棺とのボス戦もここで行われる。



禁断の山脈では、ここにきて初登場の魔物が次々と現れる。

❷約束の地

円形に広がった、中央部分が小高い台状になっている土地。地面の亀裂からは溶岩が見える。ここでは、マップ中央に据えられた骨の棺に対し、攻撃を仕掛けることになる。骨の棺の周囲には、赤、青、黄、紫、白の、5色の水晶の柱が立っている。この柱は、骨の棺から発せられる同色の波動による攻撃を吸収してくれるのだ。

また、二節Aの前半と三節Cの前半では、このマップでレグナとの前哨戦を行う。この場合、マップ中央には骨の棺の位置にレグナが待ち受けており、接近しようとするノウェに向かって、追尾弾とファイアーボールで激しい攻撃を仕掛けてくる。



約束の地では、狭い空間でいかに的確な操作ができるかが重要になる。

使用可能キャラクターについて

前節でせっかくエリスと再合流し、マナを精神世界から連れ戻したというのに、残念ながらこの章でははふたりの出番がない。その代わりというわけではないが、1周目と3周目の最終節では、真人類として覚醒したノウェを使っての上空戦となる。光の翼で空を翔るノウェの操作感覚は、レグナともかなり違っているので注意だ。



真人類として覚醒し、レグナと戦うノウェ。生身での上空戦となる。

第十二章 一節 禁断の山脈

戦闘の種類	上空戦	難易度	★★★
クリア条件	次々と現れる魔物を全滅させる		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ概要

残りは地上戦とボス戦になるので、通常の上空戦としては最後のステージ。しかし、ここにきて初めての魔物ばかりが登場する。ミッション自体は単純なせん滅戦だが、見慣れぬ敵の挙動に戸惑うことも多いだろう。時間制限はないので、無闇に敵の真っ只中に突っ込んだりせず、慎重に戦っていこう。

敵勢力

メタグリフォン	10体	デスポッドB	3体
メタデスポッド	1体～	アンノウン	9体

ミッションの流れ

約束の地へと向かうノウェたち。しかし、目の前には次々と魔物が出現するので、撃破しなくてはならない。魔物は1グループずつ出現し、全滅すると次のグループが現れる。

最初に登場するのはメタグリフォン。これまでのグリフォンと違い、落雷攻撃を仕掛けてくる。これを倒すと巨大なデスポッドBが出現。デスポッドBは、メタデスポッドを産んで攻撃してくる。デスポッドB、メタデスポッド共に全滅させよう。最後に異形の怪物、アンノウンが現れ、これを倒し切ればミッションクリアだ。

攻略フローチャート

A地点のメタグリフォンを全滅させる

↓

B地点のデスポッドBとメタデスポッドを全滅させる

↓

C地点のアンノウンを全滅させる

見慣れない敵に対処しろ

メタグリフォンと戦う時に注意しなくてはいけないのは落雷攻撃。離れた間合いから発射され、ある程度の追尾性能も持っている。これに直撃されるとかなりのダメージを負うが、発射前に電気をチャージしているモーションが確認できるのが救い。発射の兆候が見えたら急いで回避すること。

巨大なデスポッドBは、放っておくとどんどんメタデスポッドを産んでくる。産まれたメタデスポッドは放置しておいて、本体を優先的に倒してしまおう。デスポッドB自体は移動しないので、倒すこと自体は比較的楽だ。



落雷発動前の兆候は、遠くからでもわかりやすい。距離を取るか、左右に逃げよう。



メタデスポッドからの多少のダメージには目をつむり、デスポッドBを集中攻撃だ。

check point

要注意ユニット ── アンノウン ──

異形の怪物が上空戦にも登場。初期状態でははるか上空から吊り下げられているが、接近すると切り離され、攻撃を仕掛けてくる。ぶらさがっている間にも攻撃は当たるので、できるだけ遠い間合いから攻撃を始め、本格的に行動を開始する前になるべく多くのダメージを与えておこう。

切り離されたアンノウンは、最初は人型のまま飛び回り、無敵状態で体当たり攻撃を仕掛けてくる。5回体当たりをすると、アンノウンデスポッドへと変態。行動パターンはメタデスポッドと同じだが、HPが極端に高いので注意だ。



第十二章	二節 A	禁断の山脈	
戦闘の種類	上空戦	難易度	★★★★☆
クリア条件	レグナを倒す		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	ノウェ（覚醒後）		



ステージ概要

ついに真人類として覚醒したノウェ。禁断の山脈上空に飛び出し、レグナと1対1で激突する。1周目の最終ボス戦ということで、レグナ以外の敵は一切登場しない。ノウェを使った上空戦の感覚は、レグナに乗っていた時とはだいぶ違っている。まずは、操作に慣れることから始めよう。

敵勢力

レグナ	1体		

ミッションの流れ

この節は前半と後半に分かれている。前半では、約束の地中央で待ち構えているレグナに対し、覚醒前のノウェが攻撃を仕掛けていく。レグナは追尾弾とファイアーボールで迎撃してくるので、それをかい潜りつつ接近すること。レグナに一撃でも攻撃が当たれば、前半は終了だ。

ここでいったんジャンクション画面になってから、後半が始まる。後半は上空での対決で、最終形態に進化したレグナと、真人類として覚醒し、光の翼で空を翔るノウェがひたすら戦うのだ。レグナを倒せば、エンディング1を見ることができる。

攻略フローチャート

約束の地中央にいるレグナに攻撃を当てる

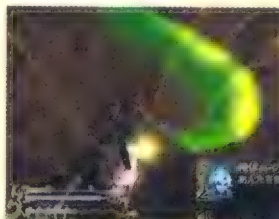
↓

上空戦でレグナを倒す

レグナに接近し、斬りつけろ

前半では、レグナは約束の地中央に陣取り、近づくノウェに対して攻撃を仕掛けてくる。追尾弾はガードが可能なので、地面に描かれる着弾点の印に注意すること。ファイアーボールはガード不可だが、ホーミング機能はないため、左右に走れば回避できる。蛇行しつつ接近するといいだろう。

後半は上空戦。最初は、飛び回るレグナに攻撃を当てていく。光の剣は意外と射程が長いが、やはり接近しないと大きなダメージは与えられない。しかし、正面から接近すると、ブレスによる大ダメージを受ける。なるべく側面か背後から近づこう。



この時点でレグナに魔法を当てても効果はない。武器による一撃が必要だ。



後半戦開始直後は、飛び回るレグナを追い、光の剣で斬りつけていくことになる。

レグナのビットに注意

レグナは体力が40%を切ると、動きを止め、ビットを出して攻撃してくる。ビットはそれ自体も、弾を発射したり体当たり攻撃を仕掛けてくる。ビットは攻撃を当てれば破壊できるので、出現したらなるべくたくさん破壊してしまおう。ビットを破壊すればするほど、戦闘は楽になる。

また、ビットはしばしばブレススフィアに変化する。レグナはこれを吸収し、特殊攻撃を仕掛けてくるのだ。スフィアの種類によって攻撃方法が変わり、吸収数によって攻撃力が変わるので、そういう意味でもビットの数を減らしておくことが重要になる。



ビットを破壊すると、MPが溜まっていく。これで魔法を使っていくのも有効だ。



レグナがブレススフィアを吸収すると、4種類の特殊攻撃が発動する。

第十二章	二節 B	約束の地	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★☆
クリア条件	骨の棺に5回亀割りをする		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	ノウェ、マナ、エリス、ユーリック、レグナ		



ステージ概要

マップ中央に骨の棺が据えられたステージ。骨の棺の上部に歩いて上ることはできず、その都度レグナに乗る必要がある。2周目なので、一応すべてのキャラクターが使用可能だが、通常の戦闘ではないうえ、レグナに素早く乗り降りしなくてはならないため、ノウェ以外を使う理由はまったくない。

敵勢力

骨の棺	1体		

ミッションの流れ

マップ中央の骨の棺の頂に、5回兜割りを当てればクリアというミッションだが、これがなかなか難しい。最初は微動だにしない骨の棺だが、一度兜割りを当てると蠢きだし、以降は一定時間ごとに5色の波動を周囲に放射する。この波動に当たると、HPがいくら残っていようが問答無用でゲームオーバーになってしまうのだ

骨の棺の周囲には5色の柱があり、この柱の影に隠れていれば、同色の波動をやり過ごせる。波動放射後にはわずかな隙ができるのだが、この間に兜割りを当てていかなくてはならないのだ。

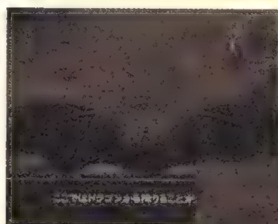
攻略フローチャート

A地点の骨の棺に、5回兜割りをする

焦らずに、タイミングを見計らえ

このミッションは、3周目となる二節C（P310参照）と、ほぼ同内容だ。よって、こちらのページでは基礎編、二節Cのページでは応用編の攻略を行っていく。向こうのページも同時に参考にしてほしい

さて、最初の一撃はともかく、それ以降の兜割りを成功させるのはかなり難しい。波動発射から次の発射準備までにはほんのわずかの間しかなく、操作には少しのミスも許されない。そこで、移動中にレグナを大きく旋回させすぎたり、一度降りるのに失敗した場合は、その回はやり過ごして次のタイミングを待つといいだろう。



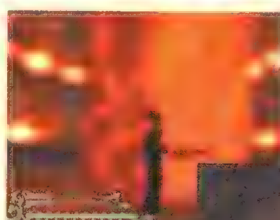
レグナから降りるのに失敗したら、今回は諦め、次のタイミングを待とう。



発射準備が始まった段階で骨の棺の上に乗っていても、やはり死亡だ。

波動の色の順番を覚える

骨の棺から発射される5色の波動は、一定の順序で放射され続ける。具体的にいうと、赤から始まり、青、黄、紫、白ときて、再び赤に戻る。これを覚えておくと、次にどの色の柱の影に隠れればいいかあらかじめわかり、心の準備ができるのだ。もちろん、5色の柱の位置関係も、左ページのマップを参考にしっかり覚えておくように。骨の棺から飛び立つ際に、目標とする柱を見失ってしまうと、安全な位置にたどり着く前に波動を受けてしまう。最初の一撃を入れる前に、このあたりのことは頭に入れておくといいだろう。



波動は一定の順序で放射され続ける。次は何色がくるか、把握しておくこと。



柱の順序は、波動が放射される順序とは違う。こっちはこっちで暗記しておこう。

第十二章	三節 B	禁断の山脈	
戦闘の種類	上空戦	難易度	★★★★
クリア条件	空中に飛び出した骨の棺を破壊する		
入手可能武器	ー		
使用可能キャラクター	レグナ		



ステージ概要

2周目の最終ステージ。兜割りを受けた骨の棺が動き出し、マナを取り込んで、空中へと飛び出した。こちらもレグナに乗り、禁断の山脈上空での一騎討ちとなる。骨の棺は巨大で、攻撃のスケールも大きい。1対1のボス戦なのに、広大な上空マップが非常に狭く感じられる迫力だ。

敵勢力

骨の棺	1体		

ミッションの流れ

破壊に成功したかと思いきや、動き出した骨の棺はマナを取り込み、空中へと飛び出した。こうなれば、後は上空戦で破壊するしかない。レグナに乗って、戦いに赴こう。

骨の棺は、レグナから距離を保つように移動しつつ多彩な遠隔攻撃を繰り出してくる。ダメージを与えるほどに、攻撃は激しくなっていくのだ。動きが予測できないため、こちらは追尾弾中心に攻撃していくことになる。

骨の棺を倒せばミッションクリア。エンディング2を見ることができる。

攻略フローチャート

A地点の骨の棺を倒す

距離をとってコツコツと攻撃

骨の棺は、レグナから一定の距離を保って移動をしていくが、こちらとしても、実はそのほうが都合がいい。骨の棺からの多彩な攻撃に対応しやすいからだ。骨の棺の攻撃は、威力はそれほど高くはない。どんな攻撃を受けても、落ち着いて対処できれば、致命的なダメージにはならないはずだ。

こちらの攻撃は基本的に追尾弾となる。粘り強く、コツコツ当てていこう。なお、骨の棺の近くに3秒以上いた場合、敵はバリアを張って無敵状態になる。しばらくするとバリアは解除されるので、いったん離れておとなしく待とう。



攻撃をかわしつつ、追尾弾でコツコツダメージを与えていこう。地道だが確実だ。

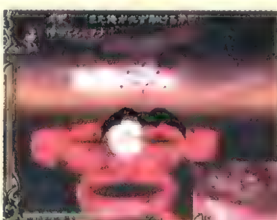


骨の棺が強く発光している間は、攻撃は効かなくなる。ロックオンも不可能だ。

リング攻撃をかわして反撃

骨の棺のメインの攻撃方法は、光のリングだ。スタート直後は、横方向の単発のリングが飛んでくるだけだが、ダメージを与え続けているとそれが複数になり、やがて縦のリングが混じったり、斜めのものも現れたりする。

ただし、リングとリングの間には隙間があるので、レグナを素早く動かせば、かわすことは十分に可能だ。うまくリングの隙間を見切り、内側に飛び込んだら、骨の棺に攻撃を当てやすくなる。リング攻撃からは逃げずに、できるだけ積極的に懐へ飛び込んでいくようにしよう。



リングには、そのまま飛んでくるものと、骨の棺を中心に大きくなるものがある。



リングの内側にうまく飛び込めたら、骨の棺へ攻撃するチャンスだ。

第十二章	二節C	約束の地	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★
クリア条件	骨の棺に5回[illegible]		
入手可能武器	—		
使用可能キャラクター	ノウェ、マナ、エリス、ユーリック、レオナ		



ステージ概要

マップ中央に鎮座している骨の棺は、正確に言うと敵ではない。戦闘ではなく、仕掛けをクリアするタイプのミッションなのだ。ただしここでは、他のミッションにはないほど精密な操作が要求される。一度スタートしたら、一瞬たりとも気を抜くことが許されない過酷なステージだ。

敵勢力

骨の棺	1体		

ミッションの流れ

二節B（P306参照）と同様、骨の棺に5回兜割りをすればクリアとなるが、それだけのことが非常に難しい。定期的に放射される波動の合間をぬって行動しなければいけないからだ。骨の棺の上に無事に降りられるのは、波動と波動の間のわずかな時間のみ。正確なレグナの操作と、着地位置の見切りが重要な意味を持ってくる。なにせ、一度失敗したら最初からやり直しなのだ。

無事5回の兜割りを成功させたら、ミッションクリアだ。5回目は逃げる必要がないため、途中の回に比べていくらか余裕はある。

攻略フローチャート

A地点の骨の棺に、5回兜割りをする

レグナの精密な操作が鍵

レグナの操作の無駄をどれだけなくせるかで、成功の可能性は大きく変わる。波動が収まったらレグナに飛び乗り、骨の棺の上を目指すわけだが、この際に以下のふたつに気をつけよう

まず、移動時は最短距離を進むこと。途中フラついたりしたら、その回は捨てて次回に賭けよう。次に、できるだけレグナの高度を低くすること。これは着地位置の見切りを簡単にするためだ。骨の棺の上は、頭頂付近にのみ着地可能で、乗れるところをギリギリ見切れれば、その分早く兜割りの動作に入れるのだ


柱の陰から美しい軌道を描いて骨の棺に着地できるよう、練習しよう。


着地可能位置ギリギリに降りられれば、その分時間の余裕ができる。

柱の陰に直接着地する

兜割りをした後、波動を避けるのもひと苦労だ。通常は柱のそばに着地して、徒歩で位置を調整し、波動を避ける、ということになるだろう。この際、レグナから直接柱の陰に着地できれば、プレイにかなり余裕が出てくる。

この場合、どの柱の陰が着地しやすいか、あらかじめ確かめておくといい。背後のスペースが広く、溶岩地帯がない柱がベター。例えば黄色の柱が、この中では比較的位置調整が楽だ。もちろん、それ以外にも、「この柱なら隠れやすい」という得意な色を探してみるのもいいだろう。


レグナでスムーズに柱の陰に着地できれば、かなりプレイが楽になってくる。


得意な色がくるときだけ兜割りに挑み、それ以外は逃げ回る、という手もある。

第十二章	三節 C	禁断の山脈	
戦闘の種類	上空戦	難易度	★★★★★
クリア条件	レグナを倒す		
入手可能武器	―		
使用可能キャラクター	ノウェ（覚醒後）		



ステージ概要

3周目の最後のステージ。二節Aと同様に、レグナと覚醒したノウェが、禁断の山脈で雌雄を決することになる。もちろん、レグナ以外の敵は登場しない。ステージの内容、展開は、1周目にプレイすることになる二節Aとほとんど変わってはいない。ただし、レグナの攻撃が一部追加されている。

敵勢力

レグナ	1体		

ミッションの流れ

基本的には、二節Aとほぼ同じ流れになっている。骨の棺は破壊したものの、ノウェはレグナの計画に反発し、ふたりは袂を分かつ。まず、前半では、約束の地中央にいるレグナに近づき、武器で攻撃を当てなくてはならない。攻撃が1発でもヒットしたら、いったんジャンクション画面へ。アイテムの補充やセーブを行うことができる

後半では、真人類として覚醒したノウェが飛び立ち、レグナと1対1の戦闘を繰り広げる。これに勝利すると、真の結末ともいうべきエンディング3を見ることができる。

攻略フローチャート

レグナを倒す

スフィア攻撃の種類と対処

二節Aでも解説しているレグナのスフィア攻撃。これは全部で4種類ある。まず、赤のスフィアでは、ノウェに向かって特大ファイアーボールを放ってくる。青のスフィアでは、スプラッシュブレスのような連射弾が飛んでくる。黄のスフィアでは範囲攻撃をするレーザーを放ち、紫のスフィアでは弾き飛ばし効果を持つバリアを張る。

いずれにしても、スフィア攻撃が発射される際にレグナの近くにはいないほうがいい。スフィアを吸収し始めたら急いでレグナから離れ、遠い間合いで対処しよう。



レグナがブレススフィアを取り込み始めたら、すぐに距離を取ろう。

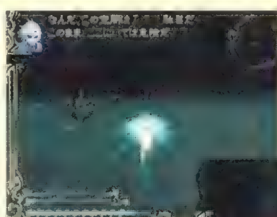


特殊攻撃はいずれも強力だが、十分な間合いがあればかわせない攻撃ではない。

レグナの作り出す異次元空間に注意

この節では、レグナは二節Aではやらなかった攻撃を仕掛けてくる。残りHPが30%を切ったら、ランダムで黒い球体を自分のまわりに展開するのだ。ノウェがこれに触れると、異次元空間に取り込まれてしまう。この中ではレグナは無敵で、様々なスフィア攻撃をランダムで発射してくる。

何もしなくても60秒でここから脱出できるが、レグナの周囲のビットをすべて壊してしまえば、異次元空間は即消滅する。ビットを数個破壊するとMPが溜まるので、そこで魔法を撃てば、すぐに脱出できる。ぜひ試してみよう。



異次元空間の中では、レグナにはダメージは与えられない。脱出を目指そう。



レグナの周囲にあるビットをすべて破壊すれば、異次元空間は消滅する。

フリーミッションに関する予備知識

**キャラクター育成や資金稼ぎの面で重要な役割を果たすフリーミッション
その構成や出現条件などをしっかり把握し、うまく活用していきたい。**

フリーミッションの構成

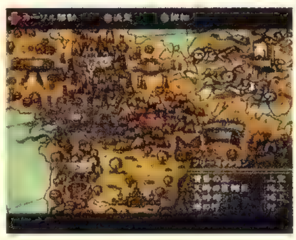
本作ではフリーミッションとして、8つの上空戦と、18の地上戦が用意されている。ゲームスタート時にはプレイすることはできないが、通常ミッションをクリアしていくと、少しずつフリーミッションがオープンしていく。また、フリーミッションをクリアすることで、別のフリーミッションが追加される場合もある。下の表に、全フリーミッションのオープン条件を表にしてまとめておいた。

フリーミッションは、同じステージに何度でも挑戦できるため、キャラクターのレベル上げやお金稼ぎに最適だ。また、フリーミッション中にのみ得られる強力な武器なども数多くある。ひたすらたくさんの武器を集めることも、フリーミッションの醍醐味のひとつと言えるだろう。

すべてのフリーミッションをオープンするためには、3周目の第十一章まで進めなくてはならない。通常ミッションの完全クリアと並行して、フリーミッションの完全制覇も目指していこう



地上フリーミッションは、上空フリーミッションのクリアでオープンするものが多い。



すべてのフリーミッションがプレイできるようになるのは、3周目の終盤近くのことだ。

●上空フリーミッションの出現時期

マップ名	オープンするタイミング	クリア後にオープンするフリーミッション	攻略ページ
恵沢の平原	第一章終了後	「明命の直轄区」	P316
深淵なる大地	第二章終了後	「気炎の直轄区」	P318
嘆きの水脈	第四章八節終了後	「神水の直轄区」	P320
無明の峡谷	第六章終了後	「宝光の直轄区」	P322
黄昏の丘	第八章終了後	「天時の直轄区」	P324
聖地	第九章終了後	「女神の城」	P326
古の墓標	3周目第十一章終了後	「古の墓標内部」、「赤い記憶」	P328
古の墓標内部	「古の墓標」クリア後		P330

●地上フリーミッションの出現時期

マップ名	オープンするタイミング	クリア後にオープンするフリーミッション	攻略ページ
明命の直轄区	「恵沢の平原」クリア後	—	P332
気炎の直轄区	「深淵なる大地」クリア後	—	P334
神水の直轄区	「嘆きの水脈」クリア後	—	P336
宝光の直轄区	「無明の峡谷」クリア後	—	P338
天時の直轄区	「黄昏の丘」クリア後	—	P340
女神の城	「聖地」クリア後	—	P342
大神殿中庭A	2周目第三章二節終了後	「大神殿中庭B」	P344
大神殿中庭B	「大神殿中庭A」クリア後	「大神殿中庭C」	P346
大神殿中庭C	「大神殿中庭B」クリア後	「大神殿中庭D」	P348
大神殿中庭D	「大神殿中庭C」クリア後	「大神殿中庭E」	P350
大神殿中庭E	「大神殿中庭D」クリア後	「大神殿中庭A」	P352
閉じられた地	2周目第三章終了後	—	P354
炎洞塁	2周目第四章終了後	—	P356
錆の町	2周目第五章終了後	—	P358
光城郭	2周目第五章終了後	—	P360
天時塔	2周目第八章終了後	—	P362
大神殿	3周目第十章終了後	—	P364
赤い記憶	「古の墓標」クリア後	—	P366

オススメのフリーミッション

前述したように、フリーミッションの大きな目的は、武器入手、経験値獲得、お金稼ぎの3点となる。ただ、経験値獲得とお金稼ぎに関して言うと、ミッションごとに出現する敵や木箱（お金入り）の配置が違うため、その効率＝稼ぎやすさには大きな差が出てくる。そこで、あくまで本書製作スタッフの主観だが、経験値やお金が稼ぎやすいミッションをいくつか紹介しておこう。レベル不足や資金難で困っている方は参考にしてほしい。



炎洞塁も経験値とお金が稼げる場所だが、仕掛けが多く、クリアが面倒臭いのがやや難点。

天時の直轄区

1周目のプレイでは、もっとも稼ぎに適している。木箱のお金を全部回収すれば5000Gになるし、敵が連続で出現するためチェインでの経験値ボーナスも期待できる。敵が落とすお金もバカにならない額になる。

大神殿中庭／錆の街

2周目のプレイでオススメはこの2ヵ所。大神殿中庭で5パターンの戦闘をすべてクリアすれば、莫大な経験値とお金が手に入る。錆の町は短時間でのお金稼ぎに最適。1回5分程度で6000Gが回収可能だ。

赤い記憶

3周目の第十一章以降にしかプレイできないが、獲得経験値はチェインなしでも8000弱、獲得金額はなんと10万G（武器が入っていた宝箱）というおいしさだ。やり込み派の方はぜひ活用していただきたい。

フリーミッション　恵沢の平原

戦闘の種類	上空戦	難易度	★☆☆☆☆
クリア条件	ガーゴイルキューブを全滅させる		
入手可能武器	—		
出現タイミング	[illegible]		



ステージ概要

レグナの前方に段階的に登場するガーゴイルキューブの群れを、ひたすら駆逐していくという内容のミッション。手ごたえはほとんどないに等しく、上空戦のチュートリアルの延長と考えてしまっていいだろう。上空戦での操作にまだ慣れていない人が、練習のつもりで臨むべきステージだ。

敵勢力

ガーゴイルキューブ	216体

ミッションの流れ

最初にオープンするフリーミッション。第一章終了後にプレイできるようになる。出現する敵はガーゴイルキューブのみ。ひとつのグループを全滅させると次が登場し、合計で4つのグループを相手に戦うことになる。

ミッション開始と同時に、いきなり近距離でガーゴイルキューブの群れと対峙することとなるが、あわてず着実にガーゴイルキューブの数を減らしていけばいい。このミッションを終了させると、地上戦のフリーミッション「明命の直轄区」をプレイできるようになる。

攻略フローチャート

A地点のガーゴイルキューブをすべて倒す
↓
B地点のガーゴイルキューブをすべて倒す
↓
C地点のガーゴイルキューブをすべて倒す
↓
D地点のガーゴイルキューブをすべて倒す

さまざまな練習を行おう

チュートリアルの意味合いが強いこのミッション。ほとんど移動しないガーゴイルキューブは、格好の練習台だ。注目や、L2ボタンによる方向転換、ロックオン操作などの基本操作をマスターするのもいいし、ブレススフィアを発生させる練習をするのもいいだろう。

通常ミッションの進み具合によっては、特殊ブレスの効果の違いを試してみることも可能。このミッションならば、スプレッドブレスとシャイニングブレスの威力、効果範囲の違いなどを、自分の目でじっくり確かめてみることも簡単だ。



攻撃頻度の低いガーゴイルキューブ相手なら、安心して練習ができる。



さまざまな特殊ブレスを使い比べて、その効果の違いを確かめよう。

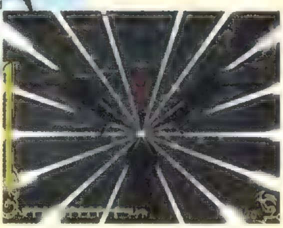
ガーゴイルキューブの配置を楽しもう

ガーゴイルキューブの群れは、後になればなるほど凝った形に配置されている。このミッションは、難易度がかなり低く設定されているので、ちょっと操作に慣れてくれば、すぐにプレイに余裕ができるはずだ。せっかくの美しい配置を見て楽しむのもいいだろう。

また、並び方を見て、どのように攻撃していけば効果的かを実験するのもいい。ただ漠然と敵を倒すのではなく、レイブレスをどの位置で発射したら、より多くのガーゴイルキューブを倒せるかなど、いろいろ試してみよう



本編では、ここまで見事に並ぶことはない。なかなか壮観だ。



レイブレス一発でどれだけの数の敵を倒せるか。角度や距離を変えて実験しよう。

フリーミッション　深淵なる大地

戦闘の種類	上空戦	難易度	★
クリア条件	現われる魔物をすべて倒す		
入手可能武器	―		
追加タイミング	第二章終了後		



ステージ概要

3種類のモンスターの群れが登場するステージ。最初のガーゴイルキューブの群れを倒した後は、3種の群れがそれぞれ離れた場所に出現する。敵勢力表を見ると、かなり多くの魔物が出現するように感じるが、実際そのすべてを倒す必要はないため、クリアに苦労することはないだろう。

敵勢力

ガーゴイルキューブ	26〜104体	バット	5〜35体
グリフォン	1〜4体		

ミッションの流れ

このミッションはいきなりガーゴイルキューブの群れの真ん中からスタートする。まずは加速して群れを脱し、反転してから攻撃に移ろう。

これを倒すと、3種類の魔物グループが登場するが、どれを攻撃するかはプレイヤーの選択次第だ。いずれかのグループを全滅させると、他の魔物がいったん消滅したうえで、全滅させた敵がさらに数を増やして出現する。このグループをすべて倒すとクリアだ。このミッションのクリア後は、地上戦のフリーミッション「気炎の直轄区」をプレイすることが可能となる。

攻略フローチャート

A地点のガーゴイルキューブをすべて倒す

↓

B、C、D地点の敵のいずれかを全滅させる

↓

E、F、G地点の敵のいずれかを全滅させる

どの魔物を選択するのか

このフリーミッションでは、2番目に現れた3種類の魔物のうち、どれを撃退するかによって、次に登場する魔物の種類が変化する。バットを倒すとバットが、グリフォンを倒すとグリフォンが、2回目の増援として登場するのだ。

どの魔物を選択しても、全部倒せばミッションはクリアしたことになる。いずれもそれほど強い敵ではないため、どういうチョイスでも苦労の度合はあまり変わらない。1体ごとの倒しやすさでガーゴイルキューブを選ぶか、数の少なさでグリフォンを選ぶか。このへんはプレイヤーの自由だ。



たった3体しか出てこないグリフォンだが、強さはこの中ではダントツだ。



ガーゴイルキューブの2度目の増援の総数は78体。弱いが、非常に多い。

経験値を稼ぐためには？

はっきり言ってしまうと、あまりこのミッションで経験値を稼ぐ意味はない。それでもあえて経験値を重視したいというのなら、3種類の敵の中からバットを選ぶのが一番効率がいい。35体すべてを倒すと、2100の経験値が手に入る。

次に合計経験値が高いのはグリフォンだ。しかし、4体合計で1280の経験値と、バットとはかなり差がある。逆に合計経験値がもっとも少ないのがガーゴイルキューブ。たとえA地点に登場する最初の一団を計算に含めたとしても、バットを全部倒した場合の半分にも達しないのだ。



経験値重視で倒す相手を選ぶなら、バット以外の選択肢はありえない。



撃破する手間はたいして変わらないのに、得られる経験値には差が出てくる。

フリーミッション	嘆きの水脈		
戦闘の種類	上空戦	難易度	★★☆☆☆
クリア条件	高速飛空艇（水）をすべて倒す		
入手可能武器	—		
追加タイミング	第四章八節終了後		



ステージ概要

封印騎士団の飛空艇部隊との戦闘を行うステージである。見下ろすと多くの岩山を確認できるが、レグナを下降させても、一定の高度より低くはならないため、岩山を盾にして敵の攻撃を避けるといった戦法を使うことはできない。ここは堂々と上空で敵を迎え撃つことにしよう。

敵勢力

飛空艇（水）	28体	高速飛空艇（水）	4体

ミッションの流れ

複数の飛空艇と高速飛空艇で構成された飛空艇部隊を相手に、戦闘を行うミッションだ。本編でも、飛空艇と高速飛空艇は一緒に登場することが多いので、このミッションは本編に向けてのかっこうの練習となる。高速飛空艇のあしらい方を体で覚えるために、何度も繰り返してプレイするといいだろう。

ミッションをクリアするためには、高速飛空艇（水）だけ全滅させればいい。通常の飛空艇は残していても大丈夫だ。このミッションをクリアすると、地上のフリーミッション「神水の直轄区」がオープンし、プレイ可能になる。

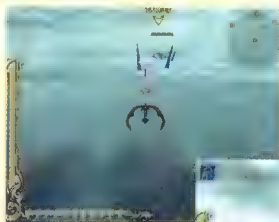
攻略フローチャート

A地点の高速飛空艇（水）をすべて倒す

上空戦の基本を身につける

ここまでの上空フリーミッションに登場した敵と比べて、高速飛空艇は移動や攻撃の速度が格段に速い。ターゲット方向への自動転換や、スライド移動による攻撃回避など、上空戦闘における基本的な動作をマスターするには、高速飛空艇を相手にしたドッグファイトが適している。

飛空艇など動きの少ない弱い敵を倒してブレススフィアを出現させ、特殊ブレス攻撃でより強い敵を攻撃していくという戦法も、上空戦では使用頻度の高いものとなる。このステージで存分に練習しておきたいところだ。



動きの素早い敵にどう対応していくか。ここでマスターしておくといいだろう。



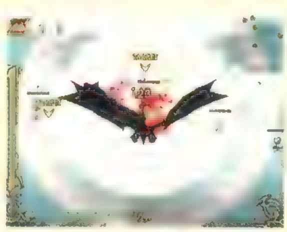
メインの敵との戦闘中に、素早くブレススフィアを出せるようになりたい。

check point

新しいブレススフィアの効果を試す

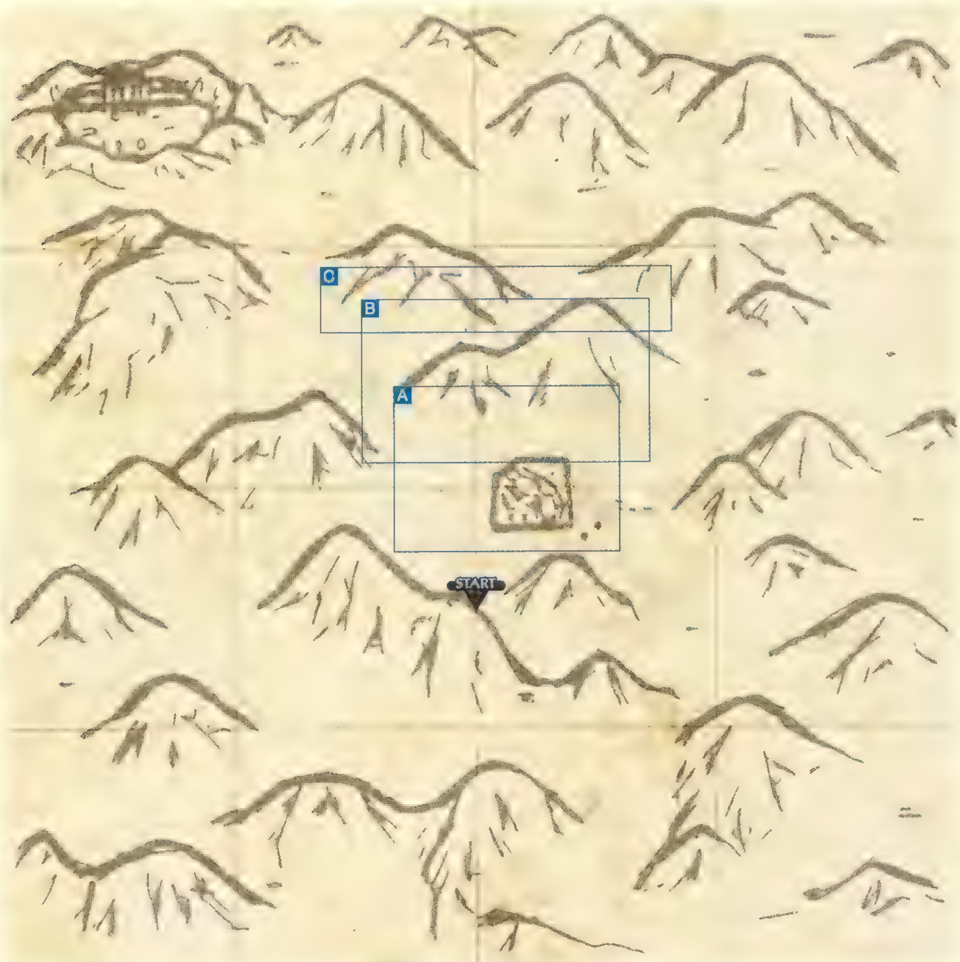
フリーミッションで使用できる特殊ブレス攻撃は、本編で使用可能なものと同じとなっている。つまり本編で封印が解放され、新しい特殊ブレス攻撃が使えるようになると、フリーミッションでも対応して新しいブレススフィアが登場するようになるのである。

本編で使用できるようになったからといって、すぐさま実戦でバリバリ使いこなしていくのはなかなか難しいものだ。そこで、新しい特殊ブレス攻撃が使用可能となったら、そのたびにこのフリーミッションで試してみるといいだろう。



新しい特殊ブレスの練習をするのに、このミッションは非常に適している。

フリーミッション	無明の渓谷		
戦闘の種類	上空戦	難易度	★★★☆☆
クリア条件	登場する敵を全滅させる		
入手可能武器	—		
追加タイミング	第六章終了後		



ステージ概要

もやがかかる無明の渓谷上空で、封印騎士団と魔物の混成部隊を相手に、戦闘を繰り広げるミッションだ。ごくオーソドックスな上空戦ステージだが、空の色がグレーがかっており、敵の攻撃が溶け込んで見づらくなる場合がある。十分な注意を払いつつ、レグナを操作していくように。

敵勢力

飛空艇(光)	23体	高速飛空艇(光)	2体
メタガーゴイルキューブ	120体	デスポッドA	4体

ミッションの流れ

最初に登場するのは飛空艇（光）のみで構成された部隊。それを全滅させると飛空艇（光）とメタガーゴイルキューブの混成軍が現れる。さらにそれを全滅させると、最後に高速飛空艇（光）とデスポッドの混成軍が相手となる。2番手まではあまり移動しない相手であるが、最後の敵だけは、それぞれが高速で移動しつつレグナに攻撃を仕掛けてくるので、落ち着いて対処しよう。

このフリーミッションをクリアすると、地上戦のフリーミッション「宝光の直轄区」をプレイすることが可能となる。

攻略フローチャート

A地点の飛空艇（光）をすべて倒す

↓

B地点の飛空艇（光）とメタガーゴイルキューブをすべて倒す

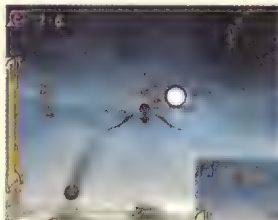
↓

C地点の高速飛空艇（光）とデスポッドAをすべて倒す

前半で特殊ブレスをストックしよう

あまり動かない敵を倒してブレススフィアを出現させ、より強く、素早い敵を特殊ブレスで攻撃していくというのは、上空戦の基本戦法である。しかし、このミッションの最後の部隊には、動きの早い敵しか含まれていない。これは要するに、それまでの相手で特殊ブレスをストックしておいたほうがいい、ということだ

ここで使い勝手がいいのは、ホーミング性能があるスプラッシュブレス。飛空艇とメタガーゴイルキューブを倒してスフィアを出現させ、できるだけ多くストックしておこう。



ストックができないレイブレスのスフィアが出ても、極力無視する方向で。



スプラッシュブレスは最大99発までストックできる。溜め込んでおこう。

check point

上空戦フリーミッションとレグナの進化

上空戦のフリーミッションをプレイする場合、通常ミッションのストーリー進行状況により、難易度が大きく変化してしまう。プレイ時にレグナがどの形態まで進化しているかは、通常ミッションに準じるからだ。

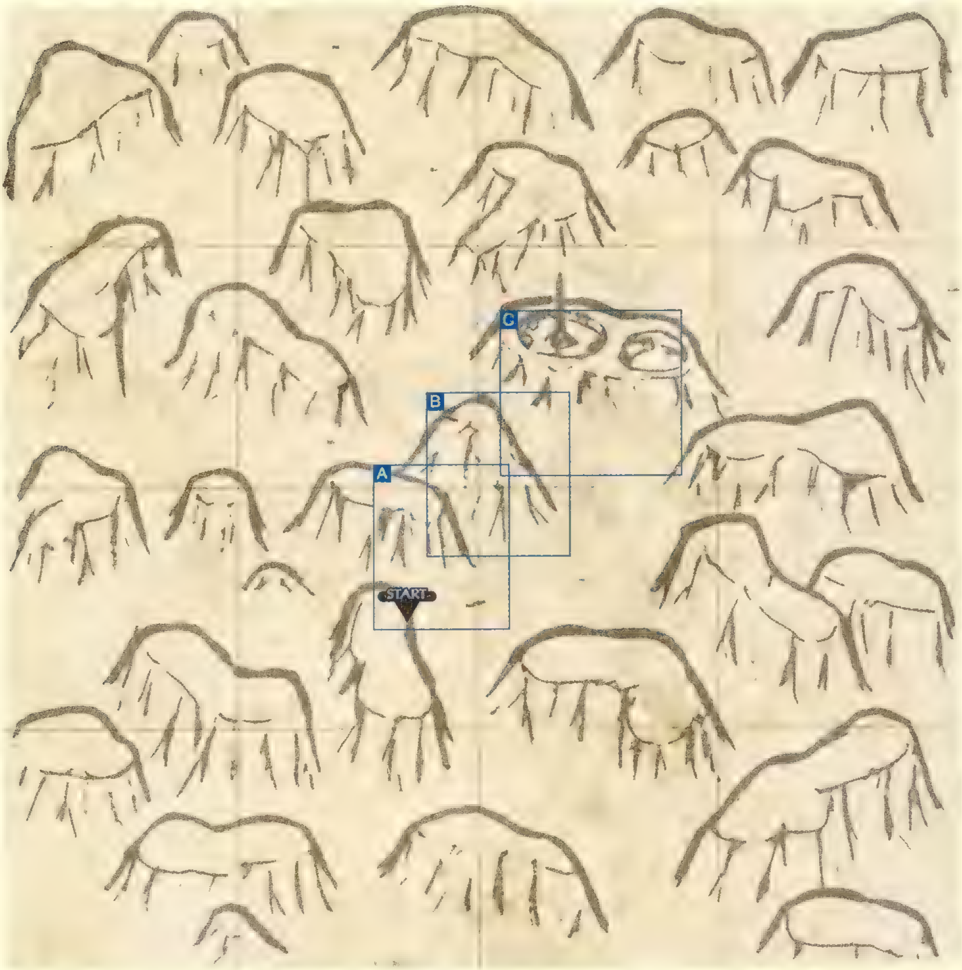
例えば、このミッションで多数のメタガーゴイルキューブを相手にする場合、ロックオンターゲット数が4つの場合と8つの場合とでは、まったくプレイ感覚が違ってくる。もし上空フリーミッションを難しいと感じたらレグナを進化させてから再チャレンジしてみよう。



ロックオンターゲットが4つしかない状態だと、なかなか敵を倒しきれない。

フリーミッション　黄昏の丘

戦闘の種類	上空戦	難易度	★★★☆☆
クリア条件	登場する敵をすべて倒す		
入手可能武器	—		
追加タイミング	第八章終了後		



ステージ概要

嘆きの水脈同様、飛空艇と高速飛空艇相手の戦闘練習にもってこいのステージだ。このステージのほうが難易度が高いので、より技を磨きたいという場合は、こちらで練習するといいだろう。このマップでは、ミッションスタート直後から、レグナの目前で飛空艇の軍勢が展開している。注意するように。

敵勢力

飛空艇(命)	25体	飛空艇(炎)	10体
高速飛空艇(水)	3体	高速飛空艇(炎)	1体
高速飛空艇(命)	1体	高速飛空艇(光)	1体

ミッションの流れ

まずは飛空艇（命）と飛空艇（炎）の混成部隊で幕が開く。これを全滅させると、次は飛空艇（命）と高速飛空艇（水）が登場。それをすべて倒すと、最後にそれぞれ属性の違う高速飛空艇4機が襲いかかってくる。最後の部隊には飛空艇などのザコ敵がいないので、ブレススフィアはその前までに取っておくように。さもないと苦戦を強いられることになるだろう。

このフリーミッションを無事クリアすると、地上戦のフリーミッション「天時の直轄区」をプレイできるようになる。

攻略フローチャート

A地点の飛空艇（命）と飛空艇（炎）をすべて倒す

↓

B地点の飛空艇（命）と高速飛空艇（水）をすべて倒す

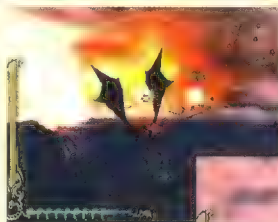
↓

C地点の高速飛空艇をすべて倒す

1対少数の戦いに持ち込め

複数の敵を相手にしている際、その中に高速飛空艇が混じっていると、戦いが非常に困難なものになる。正面勝負でそれを乗り切る手もあるが、なるべくなら相対する敵の数は少なめにして、集中して相手を倒していきたいところだ。

飛空艇と高速飛空艇の混成軍との戦いでは、飛空艇の軍団から離れたところに高速飛空艇を引きつけることで、少数戦に持ち込むことができる。この際、随時ブレススフィアを補充するのは面倒なので、最初の飛空艇の軍団との戦いで特殊ブレスをある程度ストックしておきたい。



四方から攻撃を受ける状況を避けるため、高速飛空艇を他の敵から離そう。



先に高速飛空艇を倒してしまってから、残りの飛空艇をゆっくり攻撃しよう。

check point

高速飛空艇の属性ごとの性能差

同じ種類の敵でも、属性が違えば能力は大きく変わってくる。高速飛空艇でもそれは同様だ。光と水を比べると、HPは約1.2倍、攻撃力は約1.3倍という差がある。攻撃方法は、命がバルカンと後方打ち上げ弾、炎がバルカンと機雷、水がバルカンと水ホーミング弾といった具合に2種類ずつなのに対し、光だけはバルカン、水ホーミング弾、後方打ち上げ弾、機雷と、4種類の攻撃方法を持っている。よく見れば、外観から属性の見分けがつくので、強力な高速飛空艇を相手にする場合は十分注意するように。



戦闘中に見分けるのはなかなか難しいが、属性ごとに外観に差があるのだ。

フリーミッション		聖地	
戦闘の種類	上空戦	難易度	★★★
クリア条件	登場する敵をすべて倒す		
入手可能武器	—		
追加タイミング	第九章終了後		



ステージ概要

おごそかな感じの曲がかかる中、寂しい印象ながらもどこか神々しい雰囲気のある、聖地が今回のステージとなる。通常ミッションではアンヘルとの戦いが繰り広げられた地だが、このフリーミッションでは空の亡霊たちが相手だ。すべての魔物たちをレグナの炎で焼き払ってしまおう。

敵勢力

スピリット	36体	スペクター	4体

ミッションの流れ

通常ミッションでは、他の敵と一緒に登場することの多かったスピリット。しかし、このミッションにおいては、スピリットだけの大群と戦闘を繰り広げることになる。スピリットの数は全部で36体で、4体ずつ9つの群れという形で配置されている。長期戦となるのは必至だ。

スピリットを全滅させると、次はスペクターが4体、レグナの前に立ちはだかる。強敵ではあるが、数が少ない分前半よりも楽だろう。これを倒せばミッションクリア。地上のフリーミッション「女神の城」をプレイできるようになる。

攻略フローチャート

A地点のスピリットをすべて倒す

↓

B地点のスペクターをすべて倒す

まずは敵の中心から脱出しよう

スタートしたら、まずレーダーを遠距離に切り替えよう。4体ずつのスピリットの群れが、3×3の正方形状に整列しているのがわかる。レグナはそのど真ん中にいるため、ちょっとでも移動すると、周囲の群れから集中攻撃を受けてしまう。まずは戦闘を一切せず、その正方形の外側に脱出しよう。

外側に出て、いったん距離をおいたら、正方形の角に近づくように攻撃していこう。一度にひとつの群れしか相手にしないように戦っていけば、スピリットはそんなに怖い敵ではない。追尾弾中心で戦っても、難なく倒せるはずだ。



山ほどのスピリットに囲まれた状態でスタート。まずはここから逃げ出そう。



レーダーで確認しつつ、群れをひとつずつ倒していこう。時間はかかるが確実だ。

スペクターは接近して連射で倒そう

スペクターはなかなかこちらからの攻撃を受けつけない厄介な敵だが、他の敵が邪魔をしてくることがない分、このミッションでの戦闘は比較的楽なものになっている。

基本的には通常ミッションの場合と戦い方は変わらない。鎌を投げてきた時と、近接距離で鎌を振り上げた時にだけ、ダメージを与えることができる。投げられた鎌を上下にかわしつつ一気に近づいて、近距離からファイアーボールを連発していけばいい。一度の接近で倒し切ることは難しいので、何回も繰り返そう。



こちらの攻撃を当て続けていれば、反撃は受けない。連射の手を休めるな。



一発の威力の強い特殊ブレス攻撃であれば、中距離からの攻撃でもOKだ。

フリーミッション	古の墓標		
戦闘の種類	上空戦	難易度	★★★
クリア条件	古の墓標周辺の敵をすべて倒す		
入手可能武器			
追加タイミング	2周目第十一章終了後		



ステージ概要

古の墓標周辺で、空の魔物と連続で戦っていくステージ。登場する敵の数は多くないが、いずれもかなりの強敵で、緊迫した戦闘をじっくり楽しめる。また古の墓標本体やその周辺を回る立方体が視界を遮るため、戦闘がかなりトリッキーになっている。魔物の配置にもかなり高低差があるので注意が必要だ。

敵勢力

メタデスポッド	9体	スピリット	8体
スペクター	2体	アンノウン	6体

ミッションの流れ

ミッションスタートすると、古の墓標の北側にメタデスポッドが9体出現している。3体ずつ3つの群れになっているので、群れごとに相手をしていくこと。くれぐれも、同時にふたつ以上の群れと交戦状態になったりしないよう注意したい。これをせん滅すると、次は西側にスピリットとスペクターが現れる。これについては、スペクター1体とスピリット4体を1組と考え、ふたつの群れを個別撃破していくこと。最後は、墓標の南東方面に出現するアンノウン。これらは、3体ずつのふたつの群れと考えよう。すべてを倒せばミッションクリアだ。

攻略フローチャート

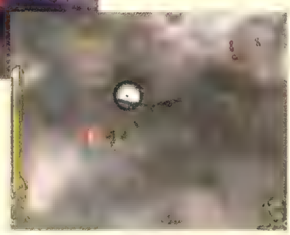
A地点のメタデスポッドをすべて倒す
↓
B地点のスピリットとスペクターをすべて倒す
↓
C地点のアンノウンをすべて倒す

メタデスポッド

デスポッドAより高い攻撃力を持つメタデスポッド。高速で移動してはレーザー弾を撃ってくるので、じっとしているとどんどんダメージを受けてしまう。加速ボタンを頻繁に使い、できるだけ激しく動き回りながら攻撃を仕掛けていこう。幸いなことに、メタデスポッドのHPはデスポッドAよりも低く、追尾弾のみで攻撃していっても短時間で撃墜することが可能だ。ただしこの場合、ブレススフィアを出すのが難しくなる。どうしてもブレススフィアが欲しい時は、最後の1体はファイアーボールで狙うようにしよう。



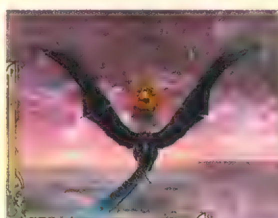
こちらも動き回りながらロックオンし、休むことなく追尾弾を発射していこう。



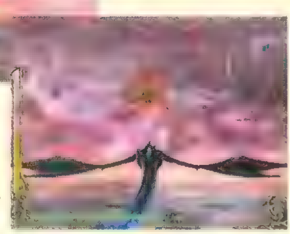
ブレススフィアがどうしても欲しいなら、群れが残り1体になった時を狙おう。

アンノウンは動き出す前にしとめよう

近づくと、ぶら下がっている糸が切れ、行動を開始するアンノウン。非常に厄介な敵だが、空中からぶら下がっている状態でも、こちらの攻撃を当てることが可能なことに注目。ロックオンできるギリギリの距離ならアンノウンの糸はまだ切れないので、そのあたりまで近づいたらゆっくりと前進しながら最大数までロックオンし、追尾弾を発射する。さらに、照準を合わせたままファイアーボールを何発か放てばアンノウンは倒れ、そのまま落下していく。うまくいけば、すべてのアンノウンをこの方法で倒すことも可能だ。

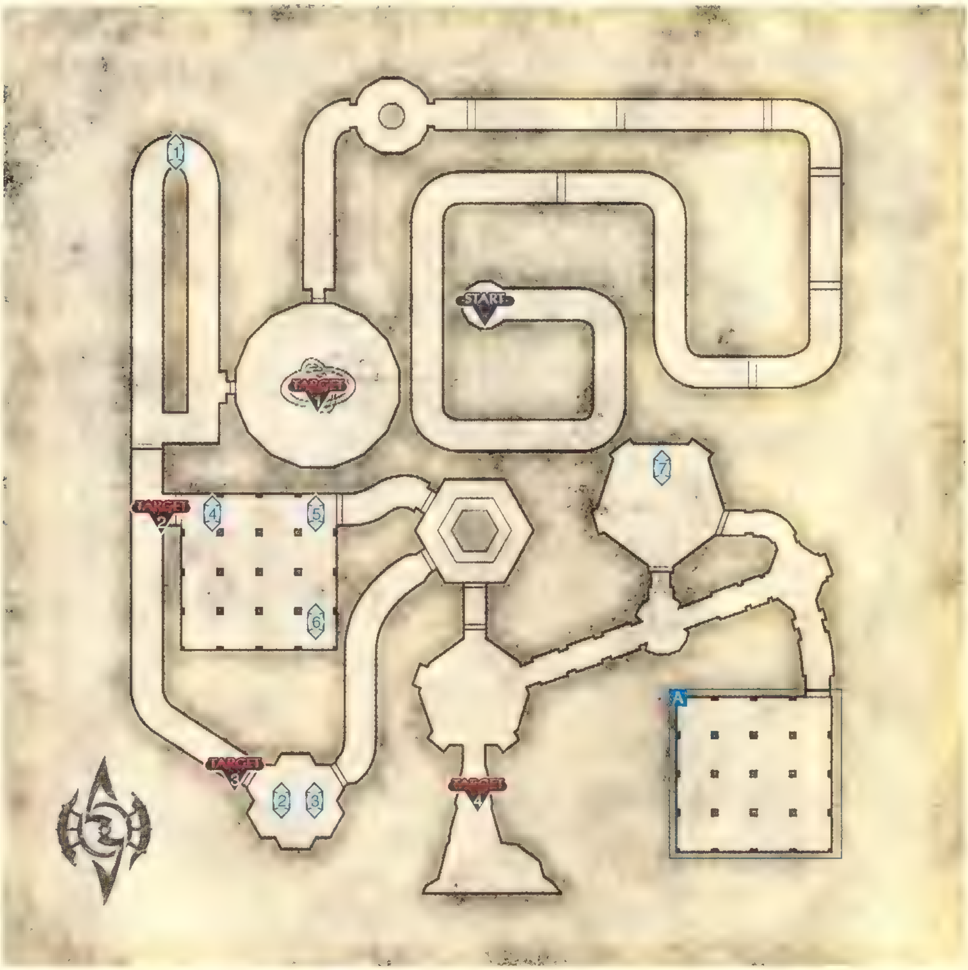


難敵アンノウンも、動き出す前に倒してしまえれば、まったく怖くない。



レグナが第三形態になっていれば、ロックオンの最大数が増えておりかなり楽だ。

フリーミッション	古の墓標内部		
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★★
クリア条件	古の墓標内部から脱出する		
入手可能武器	斉天の燕杖		
追加タイミング	「古の墓標」クリア後		



ステージ概要
第十一章二節でも訪れた、古の墓標の内部。進路は通常ミッション時とは逆で、前回のゴール地点から、入口に向かって進んでいくことになる。内部に魔物などはいないものの、やはり古の砲台がレグナを狙ってくる。砲台の設置場所はほぼ同じだが、数が増えて攻撃が激しくなっているので要注意だ。

敵勢力			
古の砲台	87体		

ミッションの流れ

このミッションには制限時間があり、10分以内にクリアできなければゲームオーバーとなる。

スタート直後はまず真下に向かい、穴に入ってまっすぐ進む。するとTARGET1の回る円環の部屋にたどり着くので、通常ミッションのときと同様に円環をすべてストップさせて、出口のハッチを開く。通路に出たら水晶1を点灯させ、さらに先へと進もう。次は、TARGET2とTARGET3、どちらかの部屋を選んで入る。どちらの部屋でも、内部の水晶をすべて点灯させれば先に進め、後はTARGET4にたどり着けばミッションクリアだ。

攻略フローチャート

TARGET1に向かい、回る円環をすべて止める

↓

水晶1を点灯させる

↓

TARGET2かTARGET3の部屋に入り、部屋内の水晶をすべて点灯させる

↓

TARGET4に到達する

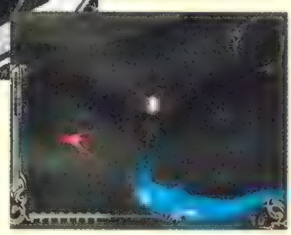
仕掛けをクリアして、出口へ急げ

TARGET1の部屋にある仕掛けは、回る円環。通常ミッションの時と同様、円環は攻撃を当てれば動きを止める。4つの円環すべてをストップさせれば、先へ進むことができる仕組みだ。

TARGET2、3の部屋には、どちらか一方を選択して入ることになる。前者は部屋の内部に、後者は部屋へ続く道に多数の砲台が待ち受けているので注意したい。TARGET2の部屋には3つ、TARGET3の部屋にはふたつの水晶があり、どちらも内部の水晶をすべて灯せば脱出が可能。砲台は特に破壊する必要はない。



中心にある球に攻撃を当てると、止まった円環まで再び動き出してしまう。



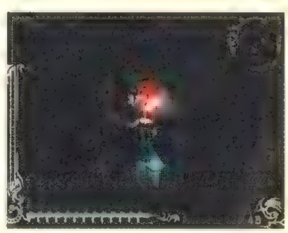
制限時間には注意しよう。スタートから10分過ぎれば、無条件でゲームオーバーだ。

check point

上空戦で唯一の入手可能武器

このミッションは、通常、フリーを通じて、唯一武器を入手できる上空戦なのだ。TARGET2か3の部屋から脱出した後、そのままTARGET4に向かわずに、水晶7を点灯させにいこう。するとマップ右下の部屋へのハッチが開くので、内部に進入し、A地点の砲台をすべて破壊するのだ。

無事に全砲台を破壊したらメッセージが表示されるので、ここでTARGET4に向かおう。するとミッションクリア後、「斉天の赤杖」が手に入る。ただし、制限時間を過ぎてしまっては元も子もない。武器入手を狙う場合は、とにかく急ごう。



的確に素早くA地点の砲台を破壊していかないと、武器の入手は難しい。

フリーミッション	明命の直轄区		
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★☆☆☆
クリア条件	直轄区に現れたオーガをすべて倒す		
入手可能武器	瘦軀の魔術師、少年の欲望、王位簒奪者の槍(未入手の場合)		
追加タイミング	「恵沢の平原」クリア後		



ステージ概要

ノウェ初陣の地でもある明命の直轄区。マップ構成は当時と変わらないが、第七章九節クリア以前と以後とで行ける場所が違い、ミッションのクリア条件も変わる。第七章九節以前に行けるのはA地点のみ。それ以降ではB地点とC地点にも行けるようになる。また、B地点に行ったときのみ、現れる魔物が増える。

敵勢力

ゴブリンポーチャー	122体	ホブゴブリン	45体
オーガ	3体		

ミッションの流れ

第七章九節攻略以前と以降とでは、ミッションの性格がかなり異なるが、ここでは攻略前のほうをメインとして流れを追っていきたい。

全体としては、ノウェのレベル上げのためにあるようなミッション。出てくる敵のほとんどはゴブリンポーチャーとホブゴブリンなので、序盤は難しいことは考えずにひたすら倒していこう。

ゴブリンたちを残り50体まで減らすとオーガが3体登場するが、これを全滅させればミッションクリアだ。残りのゴブリンたちも倒したいのなら、オーガに挑む前に片づけておこう。

攻略フローチャート

A地点のゴブリンポーチャーを残り50体まで倒す

↓

出現したオーガをすべて倒す

レベルを上げたいキャラクター重視で戦おう

スタート地点は洞窟出口を背後に見る場所。真後ろの洞窟内には宝箱があるが、錆びついた鍵がないと宝箱のある部屋へは行けない。まずは敵を倒しながら、鍵の入った宝箱まで進もう。

洞窟内の武器を回収したら、敵を倒しながらマップ西方へ。ノウェでもレグナでも、レベルを上げたいほうで戦えばいい。オーガ戦のためにノウェを温存するのも手だ。オーガ以外に対空攻撃をしてくる敵はいないので、レグナのほうが安全ではある。

敵がオーガだけになったら、あとは地上に降りて戦ったほうが効率がいい。



ゴブリンポーチャーは弱すぎてチェインをつなげにくい。こちらも弱い武器で戦おう。



全体的に緊張感の少ないミッションだが、オーガ戦だけは気を引き締めていこう。

check point

二度訪れたいフリーミッション

第七章九節以降は、ここでのフリーミッションはそれまでとはまったく毛色の違ったものとなる。まず、B地点へ行けるようになる。そこで現れるベヒモス3体をすべて倒すと血のついた鍵が手に入るので、途中のゴブリンは無視して明命窟へ急ごう。それまでと違い、明命窟の入り口が開いており、中に入れるようになっているのだ。宝箱のある部屋に入り、現れたアンデッドナイトを倒すと、片手剣「少年の欲望」が手に入る。最後に、平地のゴブリンたちを残り50体まで減らすとミッションクリアだ。



オーガは出なくなるが、その代わりにベヒモスが3体も現れる。

フリーミッション	気炎の直轄区		
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★
クリア条件	直轄区に現れるアンデッドナイトをすべて倒す		
入手可能武器	結束の剣、連合軍兵士の剣（未入手の場合）		
追加タイミング	深淵なる大地 クリア後		



ステージ概要

第二章の二節で戦いの舞台となった気炎の直轄区。再び魔物の群れが現れ、封印騎士団を襲っている。初めはA地点に少数の敵がいるだけだが、それらを全滅させると新たな魔物が多数登場する。また、このミッションでは新しい武器として「結束の剣」が入手できるほか、お金の入った木箱が3つある。

敵勢力

ホブゴブリン	123体	ゴブリンシャーマン(炎)	6体
ゴブリンシャーマン(命)	6体	アンデッドナイト	2体

ミッションの流れ

スタート地点エリアでは、ホブゴブリンは騎士団員を襲っているので、それぞれ倒していこう

それらを全滅させると、増援としてB地点、C地点、D地点にゴブリンシャーマン（命）が2体ずつと、直轄区全域にわたってホブゴブリンが配置される　ホブゴブリンは大軍勢だが、すべてを倒さなくてもクリアには支障はない。

ゴブリンシャーマン（命）をすべて倒すと、E地点にアンデッドナイト2体が出現する。それを全滅させればミッションクリアだ。同時にホブゴブリンの増援も現れるが、特に気にすることはないだろう

攻略フローチャート

A地点の敵をすべて倒す

↓

B、C、D地点にいるゴブリンシャーマン（命）をすべて倒す

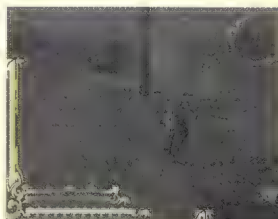
↓

E地点にいるアンデッドナイトをすべて倒す

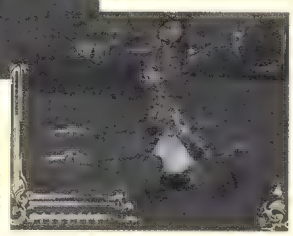
ザコがすべてホブゴブリン！

A地点には、騎士団員を襲っているホブゴブリンの群れが3つある。どこから攻略してもいいが、手近なのは右の群れだ。群れにはゴブリンシャーマン（炎）が2体ずついるので、ホブゴブリンは強化されることも多い。注意しよう。

A地点の敵をすべて倒すと、新たにゴブリンシャーマン（命）6体と、ホブゴブリンの大群が直轄区全域を覆いつくすように現われる。レベルの低いうちは囲まれると危険な相手なので、レグナで掃討するほうが安全だ。ただしゴブリンシャーマン（命）に近づいたら地上に降りて戦うこと。



ガスの噴出はもう起こらないが、相変わらず薄気味の悪い雰囲気の土地だ。

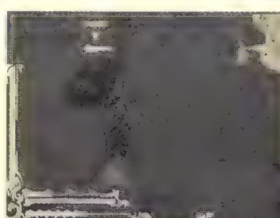


ホブゴブリンのジャンプ攻撃には、上方に当たり判定のあるエリスが有利だ。

アンデッドナイトは1体ずつおびき寄せて戦おう

増援のゴブリンシャーマン（命）をすべて倒すと、今度はE地点にアンデッドナイトが出現する。アンデッドナイトを全滅させた時点でミッションクリアとなるので、必要な宝箱はその前に回収を終わらせておくこと。

最後のアンデッドナイトは洞窟の奥にいる。アンデッドナイトは、通常は地中に隠れているが、近づくと姿を現す。一度に2体を相手にしたくない場合は、そろそろと近づいて、1体ずつ出現させよう。現れたら、もう1体の出現位置から引き離してから戦えば、それほど苦労せずに倒せる。



アンデッドナイトは1体ずつ呼び出し、もう1体の出現位置には近寄らないように。



交替メンバーにエリスがいるなら、アンデッド戦は任せてしまうといいだろう。

フリーミッション　神水の直轄区

戦闘の種類	地上戦	難易度	★★
クリア条件	水城砦を守る敵をすべて倒す		
入手可能武器	ハンチの槍		
出現タイミング	「嘆きの水晶」クリア後		



ステージ概要

南東端のスタート地点から、北東端の水城砦まで、マップのすべてを使ったフリーミッション。地上戦ではあるが、移動の大半はレグナで行うことになる。入手できる武器はエリス用の「ハンチの槍」だ。第四章で水晶のあった場所にはお金の入った木箱があるので、忘れずに回収しておきたい。

敵勢力

一般兵士（水）	132体	弓兵（水）	57体
護衛兵（水）	13体	魔術師（水）	25体

ミッションの流れ

基本的には第四章の時と同じコースだが、すでに壁は崩れているため、問題なく進んでいけるだろう。マップほぼ中央の袋小路に宝箱はないので、経験値稼ぎ以外の目的で行く必要はない。A地点まで進むと強制的に地上へ降ろされ、ここの敵を全滅させると門が開く。先へ進めばレグナと合流できるので、さらに奥を目指そう。そしてB地点でまたもや閉じこめられ、今度は魔術師との戦闘になる。全滅させれば先への門が開き、再び水城砦へとたどり着く。ここで現れる敵を全滅させればミッションクリアだ。

攻略フローチャート

- TARGET1に到達し、A地点の敵をすべて倒す
- ↓
- TARGET2に到達する
- ↓
- TARGET3に到達し、B地点の魔術師をすべて倒す
- ↓
- TARGET4に到達し、C地点の敵をすべて倒す
- ↓
- D地点の魔術師をすべて倒す
- ↓
- E地点の敵をすべて倒す

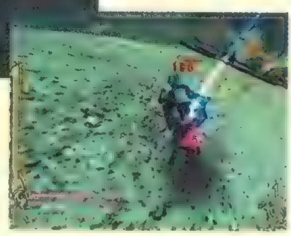
キャラクターを使い分けて有利に戦おう

敵は騎士団員ばかりのため、ノウェをメインに使いたい。レグナから降りられない地形にいる時に対空攻撃されることもあるが、弓兵にはレグナの攻撃も有効なので、簡単に倒せるはずだ。

A地点は地上戦だが、一般兵士と護衛兵だけの部隊なので、ノウェで倒していこう。B地点は魔術師だけの部隊。ここでは、マナを使っていけばどうということはない。ガードを固めつつ移動、攻撃を繰り返せば、簡単に倒せるだろう。その後もC地点はレグナ、D地点とE地点はマナと、相性のいいキャラクターで戦っていけばクリアは難しくない。



以前水晶のあった場所には木箱があることが多い。忘れずに回収しておこう。



ノウェとマナがいる状態ならば、相性のいい敵ばかりなので有利に戦えるはず。

check point

護衛兵とドラゴン・オーバー・ドライブ

ガードが固く、地上で戦うとノウェでも厄介な護衛兵。ファイアーボールが効きにくいため勘違いしそうだが、実は護衛兵にはレグナのDOD攻撃が効果的なのだ。特に、封印騎士団と戦うことになる第三章以降は、レグナも第二形態に進化し、より大ダメージを与えられるようになる。まず周囲の一般兵士をファイアーボールで倒してMPを溜めたら、護衛兵に照準を合わせてDOD攻撃を発動。これを繰り返すだけでも、かなりあっさりと護衛兵を攻略できる。覚えておこう。



ドラゴン・オーバー・ドライブ発動時のグラフィックは迫力満点。どんどん使おう。

ミッション攻略編　フリーミッション

フリーミッション　宝光の直轄区

戦闘の種類	地上戦	難易度	★★☆☆☆
クリア条件	3つの敵グループのうち、いずれかを全滅させる		
入手可能武器	信義、処刑台の記憶（未入手の場合）		
追加タイミング	「[illegible]」クリア後		



ステージ概要

第五章で契約者ヤハが守護していた宝光の直轄区。光城郭に向かって登り勾配となる広い丘陵地帯だ。初めはA、B、Cの各地点に敵が配置されており、Aは一般兵士が25体、Bは魔術師が5体、Cはホブゴブリン15体という、種類も数も異なる構成になっている。なお、武器の入った宝箱は正門前に出現する。

敵勢力

一般兵士（光）	154体	魔術師（光）	24体
ホブゴブリン	95体	弓兵（光）	46体
護衛兵（光）	15体		

ミッションの流れ

初期配置されている敵のうちどれかひとつを全滅させると、それぞれ倒した部隊と同系統の増援部隊がひとつ出現する。具体的にはA地点の一般兵士を全滅させるとD地点に弓兵と一般兵士が、B地点の魔術師を全滅させるとE地点に魔術師と一般兵士が、C地点のホブゴブリンを全滅させるとF地点にホブゴブリンと一般兵士が出現するといった具合だ

D地点の増援部隊は残りが4体になるまで倒した時点でG地点に護衛兵を含んだ増援が現れるが、E、F地点の部隊は全滅させないと増援が現れない。この2回目の増援を全滅させるとミッションクリアになる

攻略フローチャート

A、B、C地点のいずれかの敵をすべて倒す

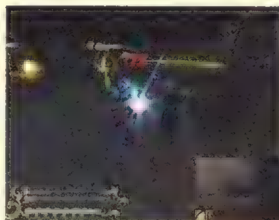
D地点の敵を残り4体になるまで倒すか、E、F地点どちらかの敵をすべて倒す

G、H、I地点のいずれかの敵をすべて倒す

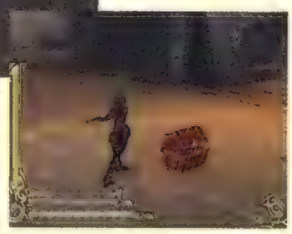
育てたいキャラクターに合わせて敵を選ぼう

このミッションでは、まず誰に経験値を稼がせたいかをあらかじめ決めてプレイしよう。例えばノウェならA地点へ、マナだったらB地点、ユーリックならC地点というのがもっとも相性がいい。その後現れる増援も同じ系統なので、そのまま同じキャラクターで戦闘を続け、さらに経験値を稼いでいける。

なお、A地点の敵を倒した後に現れるD地点の敵には、城砦の上の弓兵4体が含まれている。この敵にはレグナでないと攻撃することができないが、放置しておいても問題ない。前述のようにD地点では、残り4人になったところで次の増援が発生するからだ



最初に倒す相手によって、増援の系統を操作できる。好きな敵を選ぼう。



2度目の増援が現れると同時に宝箱が出現するので、全滅させる前に回収しよう。

check point

攻撃モーションも大事な要素だ

地上戦では敵との相性を考えて戦うのが基本だが、それだけで有利に戦闘を進められるわけではない。相性は単純に敵へのダメージ量に関係するのみで、他にも重要な要素がある。例えば通常攻撃のモーション。ノウェは横なぎに攻撃するため、ジャンプ攻撃をする敵には分が悪い。エリスなら自らの右下から左上にかけて攻撃を行うのでジャンプに対応できるが、右正面に隙がある。マナは左右の隙が多く囲まれると不利。ユーリックは攻撃速度が遅く素早い敵には向かない。このようにモーションの特徴を覚えておくと、戦闘がしやすくなる。



対ホブゴブリン戦では、ジャンプ攻撃を撃墜できることから、エリスが使いやすい。

フリーミッション	天時の直轄区		
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★☆
クリア条件	護衛兵を倒しながら天時塔へ到達し、周辺の魔物を倒す		
入手可能武器	復切り、賢者の意志（未入手の場合）		
追加タイミング	「黄昏の丘」クリア後		



ステージ概要

封印騎士団団長ジスモア自らが契約者となり守護していた天時の直轄区。スタート直後は、第八章二節の時と同様、周辺を一般兵士の大軍勢に取り囲まれている。C地点の天時塔周辺に行くまでレグナに乗ることができないのも同様だ。B地点からC地点に抜けるには水晶のトラップをクリアする必要がある。

敵勢力

一般兵士（命）	159体	護衛兵（命）	15体
ゴブリンシャーマン（光）	66体	ホブゴブリン	76体

ミッションの流れ

まずは全方位から押し寄せる一般兵士の相手をしつつ、A地点に向かおう。A地点にたどり着き、護衛兵4体を倒せば門が開いて内部へと入れる。門の先の曲がりくねった道では、一般兵士とゴブリンシャーマンの混成部隊が待ち構えており、さらにその先のB地点では、護衛兵6体が洞窟入口を守っている。すべての護衛兵を倒すと鍵が現れ、洞窟に入れるようになるのだ。洞窟内では、水晶1、2を灯してTARGET1へと向かおう。最後に、天時塔周辺に群がるC地点のゴブリン軍勢を全滅させればミッションクリアだ。

攻略フローチャート

A地点の護衛兵をすべて倒す
↓
B地点の護衛兵をすべて倒す
↓
水晶1と水晶2を灯し、TARGET1に到達する
↓
C地点の敵をすべて倒す

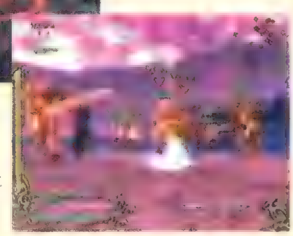
フリーミッション屈指のチェイン稼ぎポイント

スタート直後から、大量の敵に囲まれた状態で始まるこのミッション。しかし、敵に囲まれているということは、チェインをつなぐチャンスでもある。つなぎ続ければHP回復スフィアが出るので、ある程度のダメージは気にせず斬りまくってOKだ。MP回復スフィアも頻繁に出るため、魔法もどんどん使っていくといいだろう。

なお、マナはB地点とC地点を結ぶ狭い通路でゴブリンシャーマンと護衛兵の相手をさせるために、HP、MP共に温存しておきたい。回復スフィアはマナに優先して取らせていくように。



敵に囲まれた逆境も、裏を返せば絶好の稼ぎ時。勢いに任せて斬りまくれ。



護衛兵をなるべく1ヵ所に誘導してから、魔法を使うようにすると無駄がない。

check point

最強のチェイン稼ぎ武器とは何か？

敵が多いなら狙ってみたい1000チェイン。しかし敵に囲まれるのはリスクも大きい。片手剣などは、自分の攻撃は当たらないのに敵の攻撃だけ受けることも。ではチェイン稼ぎに有効な武器は何か？　条件としては、威力が低く、攻撃速度が速く、攻撃範囲が広く、緊急回避用の魔法を使えること。例えば、フリーミッション「宝光の直轄区」で手に入る「信義」などは、かなり条件に適している。レベル1では強力だが、レベル2からレベル3の間は威力が下がるため、チェイン稼ぎをするにはうってつけなのだ。



1000チェイン達成時には花びらの舞い散る演出が。実利だけでない美しさがある。

フリーミッション　女神の城

[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★
[illegible]	[illegible]		
入手可能武器	[illegible]		
追加タイミング	[illegible]		



ステージ概要

第九章二節の時と行ける場所はまったく同じだが、スタート地点とゴール地点が正反対で、1階の中庭から入って3階へと抜ける形になる。村人が入れられていた牢獄のうち、西側に「戒めの塔」の入った宝箱、東側に女神の部屋の鍵の入った宝箱がある。魔物はアンデッドナイトとドゥームハンマーのみだ。

敵数

アンデッドナイト	71体	ドゥームハンマー	9体

ミッションの流れ

ミッションの最終目的地は3階の女神の部屋だが、直行しても扉は開かない。まずは2階の側塔へ行き、牢獄の鍵を入手しよう。牢獄の鍵を入手すると、第九章二節のときに村人が閉じこめられていた東側の牢獄に入れるようになる。

牢獄で女神の部屋の鍵を入手したら3階へ。室内に入ると後ろの扉が閉まり、アンデッドナイトが11体出現する。全滅させると宝箱が出現し、中の「カイムの剣」を入手すればミッションクリアだ。

なお、城内に9体いるドゥームハンマーをすべて倒すと、「戒めの塔」がある西側の牢獄の扉が開く。

攻略フローチャート

牢獄の鍵を入手する

↓

TARGET1の牢獄で女神の部屋の鍵を入手する

↓

TARGET2に向かう

↓

A地点のアンデッドナイトを全滅させる

↓

TARGET3の宝箱を開け、カイムの剣を入手する

エリスで挑めば難易度は下がる

城内の敵はアンデッド系ばかりなので、エリスがいれば難易度がガクンと下がる。1周目でも第十二章に入ればエリスが仲間に復帰するので、自信がないなら攻略はそれまで我慢しよう。

ミッションがスタートすると同時に、目の前にアンデッドナイトが現れるので、すぐにエリスに交代。一番攻撃力のある槍を使い、攻撃させよう。ノウェで戦うのとは段違いに戦闘が楽になる。強敵のドゥームハンマーも、エリスなら驚くほどすんなり倒せるだろう。木箱のスフィアを使って回復させながら進めば、さほど苦しまずにクリアできるはずだ。



ハンチの槍や封槍・破天の円舞があれば、レベルの低いエリスでも楽勝だ

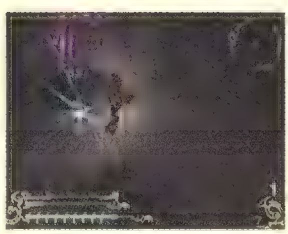


ドゥームハンマーの魂を倒すには、攻撃範囲の広い武器があると便利だ。

check point ちょっと便利なオリジナルコンボ

正確にはコンボではないのだが、連続技として有効な攻撃方法があるので紹介しておこう。特にアンデッドナイトと戦うときには、受けるダメージに意外と差が出てくるのだ。

まずは△ボタンで斬り上げ、真上に飛ばす。落ちてくるところを□ボタンで2回ほど通常攻撃すると、武器によってはそれだけで倒せてしまったりするのだ。この技が特に決まりやすいのがエリスの槍で、攻撃力が100以上あるなら2発で倒せるだろう。ノウェでも、両手剣なら比較的決まりやすいので、試してみてほしい。



対戦格闘ゲームでいうところの「空中コンボ」に似たような感覚で攻撃が決まる。

フリーミッション	大神殿中庭A		
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★☆
クリア条件	現れるすべての敵を倒す		
入手可能武器	囚われの女神(未入手の場合)		
追加タイミング	2周目第三章一節終了後		



ステージ概要

第一章一節の天覧試合で使われた大神殿の中庭で、次々に現れる敵と戦う、純粋な腕試し&経験値稼ぎを目的としたステージ。他のフリーミッションとは違い、クリアするたびに出てくる敵の属性系統が変わる。最初のこの「大神殿中庭A」はノウェ向けに設定されており、騎士団員をはじめとする人型の敵が多数現れる。

敵勢力

遊撃兵(命)	30体	一般兵士(命)	105体
弓兵(命)	30体	賞金稼ぎ	10体
護衛兵(命)	6体		

ミッションの流れ

このミッションに現れる敵は、全員が人型の敵。それも、賞金稼ぎを例外とするとすべて封印騎士団員だ。攻撃方法もオーソドックスなので、人型を得意とするノウェで正面から迎え撃とう。

最初の遊撃兵をすべて倒すと次が現れ、それを全滅させるとさらに次、という具合に、全部で6グループが波状攻撃をかけてくる。各グループの構成内容は、攻略フローチャートを参照のこと。

すべての敵を倒し切れば、2周目の第一章一節で入手していないなら、片手剣「囚われの女神」を手に入れることができる。

攻略フローチャート

遊撃兵（命）30体をすべて倒す
↓
一般兵士（命）50体をすべて倒す
↓
一般兵士（命）30体と弓兵（命）20体をすべて倒す
↓
賞金稼ぎ10体をすべて倒す
↓
護衛兵（命）3体をすべて倒す
↓
一般兵士（命）25体、弓兵（命）10体、護衛兵（命）3体をすべて倒す

力勝負で敵の軍勢を倒せ

狭い戦闘エリアに多くの敵が現れるため、とにかくひたすら剣を振るい続けることになるだろう。ある程度のダメージは覚悟しなくてはならないので、回復アイテムを十分に用意し、ペースを考えながら使用していこう。

注意したいのはやはり賞金稼ぎ。10人もの賞金稼ぎに一度に攻めてこられると、ガードするだけでも精いっぱいだ。まずは魔法を積極的に使って、数を減らしていこう。それまでのグループ相手にチェインを稼いで、賞金稼ぎ登場までにMPをフルチャージしておくようにしたい。



普通に剣を振るだけでは、賞金稼ぎにはなかなかダメージを与えられない。



護衛兵は強敵だが、登場数が少ないのが救い。1体ずつ引きつけて倒すように。

check point

ノウェ以外に有効なキャラクターは……

ここで登場するのはノウェが得意とする相手ばかりだが、もちろんそれ以外のキャラクターを使ってはいけないわけではない。例えば遊撃兵や一般兵士相手だったら、ユーリックの斧でなぎ倒したほうが早くカタがつくだろう。

また、賞金稼ぎや護衛兵相手なら、マナの魔法が効果的だ。ただしマナはHPが少ないので、敵の攻撃には十分注意したい。ノウェに経験値を稼がせたい場合も、まずはマナの魔法で敵のHPを減らし、ノウェに交代してとどめを刺すといった方法のほうが楽にプレイすることができる。



一般兵士や遊撃兵相手なら、ユーリックで豪快に戦っていくのもいいだろう。

フリーミッション	大神殿中庭B		
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★
クリア条件	現れるすべての敵を倒す		
入手可能武器	不死鳥の囀り		
追加タイミング	「大神殿中庭A」終了後		



ステージ概要

先に紹介した「大神殿中庭A」をクリアした後、もう一度ここに来ると、出現する敵の系統がガラリと変わっており、魔術師ばかりとなる。マナの経験値稼ぎにはもってこいのステージと言えるだろう。現れる敵は全部で6グループ。各属性の魔術師が総出演するので、能力や攻撃方法の違いがよくわかる。

敵勢力

魔術師（水）	17体	魔術師（光）	12体
魔術師（炎）	20体	魔術師（命）	5体
セエレ直属魔術師	18体		

ミッションの流れ

大神殿中庭Aのミッションと同様に、6グループの敵が次々と現れる流れとなるミッション。基本的に、魔術師たちは属性ごとにグループをなしており、最後の一団だけが混成部隊となっている。

通常ミッションで何度も見てきた魔術師だが、こう一度に登場してくると、属性ごとの違いがよくわかる。相手によって戦い方をガラリと変える必要があるのだ。自然と、プレイヤー自身の苦手な属性の魔法もわかることだろう。

すべての魔術師を倒すと宝箱が現れ、マナの杖「不死鳥の囀り」が手に入る。

攻略フローチャート

魔術師（水）10体をすべて倒す
↓
魔術師（光）12体をすべて倒す
↓
魔術師（炎）15体をすべて倒す
↓
魔術師（命）5体をすべて倒す
↓
セエレ直属魔術師15体をすべて倒す
↓
魔術師（水）7体、魔術師（炎）5体、セエレ直属魔術師3体をすべて倒す

回復させる隙を与えるな

序盤の水属性や光属性あたりの魔術師には、それほど苦労はしないはず。手こずりそうなのは炎属性から。魔術師（炎）は、近くにHPの減った仲間がいると、どんどん回復魔法を使ってくる。必然的に、魔術師（炎）と戦うときは、1体1体を一気に倒し切らなくてはならないのだ。杖による通常攻撃と魔法を併用して、素早く倒そう。

バックステップを多用するセエレ直属魔術師には、通常攻撃はなかなか当てられない。魔法攻撃を中心に戦うことになるため、MP回復アイテムは、いつも以上に多く用意しておいたほうがいい。



魔術師（炎）は、仲間のHPを回復させる魔法を使ってくる。倒す際は素早く。



通常攻撃では捕らえにくいセエレ直属魔術師。魔法で一気にカタをつけたい。

check point

マナ以外に有効なキャラクターは……

魔術師（命）は、しばしばアンデッドナイトを召喚する。ガードが固く攻撃力が高いうえ、魔法耐性を持つという、マナにとってはかなり相性の悪い敵だ。魔術師（命）はわずか5体と、他の魔術師に比べて数は少ないものの、放置しておくと、際限なくアンデッドナイトを召喚する。

もし、魔術師（命）のそばにアンデットナイトが現れ、近づきにくい状況になったら、一時的にエリスに切り替えるといいだろう。エリスで周囲のアンデッドナイトを退治したらマナに戻して、魔術師（命）にとどめを刺しにいこう。



アンデッドナイトは、マナにとってはイヤな相手。エリスで戦ったほうが無難だ。

フリーミッション　大神殿中庭C

戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★
クリア条件	現れるすべての敵を倒す		
入手可能武器	鷹羽根の槍		
追加タイミング	「大神殿中庭B」クリア後		



ステージ概要

大神殿中庭Bをクリアした状態で大神殿中庭に行くと、この「大神殿中庭C」のミッションがプレイできる。ここではアンデッドの大群が出現するため、エリスの出番ということになるだろう。アンデッドナイトは最初地の底に潜んでおり、キャラクターが近づくと出現する。レーダーを見ながら位置を確認しよう。

敵勢力

アンデッドナイト	70体	アンデッド騎馬兵	6体
ドゥームソード	6体	ドゥームハンマー	8体

ミッションの流れ

基本構成は、これまでの大神殿中庭と同じ。アンデッドの軍勢6グループが、次々と出現する。

グループの内容は攻略フローチャートにあるとおり、序盤はアンデッドナイト、中盤はドゥームソードとドゥームハンマー、後半にアンデッド騎馬兵が出現し、最後は混成部隊だ。どのグループも、相手の動きを見極めながら、じっくりと戦っていくことが重要になる。チェイン数を稼ぐことは不可能なので、回復アイテムはしっかりと用意しておこう。

すべての敵を倒すと宝箱が出現し、エリスの武器「鷹羽根の槍」が手に入る。

攻略フローチャート

アンデッドナイト10体をすべて倒す
↓
アンデッドナイト30体をすべて倒す
↓
ドゥームソード3体をすべて倒す
↓
ドゥームソード3体とドゥームハンマー3体をすべて倒す
↓
アンデッド騎馬兵3体をすべて倒す
↓
アンデッドナイト30体、ドゥームハンマー5体、アンデッド騎馬兵3体をすべて倒す

アンデッドナイトとは長期戦覚悟で

強敵のアンデッドナイトが大量に出てくるため、非常にきびしい戦いを強いられる。特に、30体も現れる第2グループと戦う際は注意が必要だ。少数ならなんとか対処できても、まわりを囲まれると、あっという間に大ダメージを受けてしまう。

幸いアンデッドナイトは最初は地中に隠れており、キャラクターが接近するまでは姿を見せない。これを利用し、レーダーを確認しながら1体ずつ出現させ、各個撃破していくといいだろう。全部倒すまでにはかなりの時間がかかるが、長期戦の覚悟で根気よく戦っていこう。



レーダーを見れば、隠れている敵の位置もわかる。1体ずつ出現させよう。



アンデッドナイト以外の敵には、コンボを駆使して遠距離攻撃を仕掛けていこう。

check point

エリス以外に有効なキャラクターは……

もし、アンデッドナイトを同時に何体も出現させてしまった場合、エリスの攻撃では隙が大きすぎて逆に危険だ。素早い攻撃が可能な、ノウェに切り替えて戦うといいだろう。

知ってのとおり、ノウェはアンデッドを苦手としており、与えられるダメージが減少してしまう。しかし、アンデッドに消されないソニックバーストの魔法や、龍撃刃など隙が少なく、効果範囲の広いコンボを活用することで、十分に戦えるのだ。いざというときはノウェで切り抜け、ピンチを脱してからエリスに戻そう。



アンデッドを苦手とするノウェだが、工夫すれば十分に戦うことができる。

フリーミッション	大神殿中庭D		
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★
クリア条件	現れるすべての敵を倒す		
入手可能武器	折れた鉄塊		
追加タイミング	「大神殿中庭C」クリア後		



ステージ概要

ノウェ、マナ、エリスときたら、次は当然ユーリックだ。大神殿中庭Cをクリアし、再びこのミッションを選択すると、今度は魔物部隊が襲いかかってくる。ゴブリンファイターやホブゴブリンはもちろん、オーガやミノタウロスなどの大型モンスターの出現数も多く、ダイナミックな戦闘が展開する。

敵勢力

ゴブリンファイター	115体	ホブゴブリン	75体
ゴブリンシャーマン（炎）	20体	オーガ	14体
ミノタウロス	8体		

ミッションの流れ

このミッションでも、例のごとく、6グループの敵集団が次々と出現してくる。

前半3グループにはそれほど苦労はしないはず。ゴブリンシャーマン(炎)によって強化されるホブゴブリンは多少厄介だが、魔法を織り交ぜていけば敵ではないだろう。問題は後半の大型モンスター群。オーガやミノタウロスが同時に何体も現れ、暴れまくるのだ。これらに対してはフィールド全体を大きく使って、1体ずつ倒していくしかない。

すべての敵を倒すと宝箱が出現し、ユーリックの武器「折れた鉄塊」が手に入る。

攻略フローチャート

ゴブリンファイター75体をすべて倒す

↓

ゴブリンファイター40体とホブゴブリン20体をすべて倒す

↓

ホブゴブリン40体とゴブリンシャーマン(炎)20体をすべて倒す

↓

オーガ10体をすべて倒す

↓

ミノタウロス5体をすべて倒す

↓

ホブゴブリン15体、オーガ4体、ミノタウロス3体をすべて倒す

大型の魔物群と戦うには

通常ミッションでも見ることのない、10体のオーガ。多少のダメージは覚悟しつつ、とにかく1体ずつ倒していくしかない。もし、攻撃を受けて跳ね飛ばされても、すぐに体勢を立て直して反撃すれば、ジャンプ斬りと同じ扱いで大ダメージを与えられる。また、同士討ちで転んだオーガには素早く接近し、攻撃を加えていくといい。

5体のミノタウロスを相手にする場合は、まずは壁を背にして待ち受ける。突進してきた敵はまとめて避け、倒れたところを接近して攻撃だ。数が減ってきたら、魔法を使って転ばせてもいい。



大神殿中庭に並び立つ10体のオーガ。これだけいるとさすがに壮観だ。



ミノタウロスを相手にする場合は、壁を背にして、相手の突進を待ち受けよう。

check point

ユーリック以外に有効なキャラクターは……

前半はユーリックひとりで何の問題もない。多少ダメージを受けても、チェインで出てくるスフィアによって十分回復できる。しかし、大型の魔物が多数登場する後半は、まずはマナの魔法で少しでも敵のHPを減らしてから、ユーリックに戻して戦っていくと効果的だ。

またユーリックは、戦線に出ていない時は少しずつHPが回復するという能力がある。途中、HP回復アイテムが足りなくなったら、ノウェやエリスに切り替えて逃げ回り、ユーリックを少しでも回復させる、という手もある。



魔法でいくらかでもダメージを与えておけば、戦闘は多少は楽になるだろう。

フリーミッション　大神殿中庭E

戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★
クリア条件	現れるすべての敵を倒す		
入手可能武器	魔印の鋼剣		
追加タイミング	「大神殿中庭D」クリア後		



ステージ概要

大神殿中庭Dをクリアし、さらにこのミッションを選択すると、今度はすべてのキャラクターを活用できるような、バラバラの属性を持った敵が現れる。一連の大神殿中庭ミッションの締めくくりと言えるステージで、これをクリアするとまた大神殿中庭はAの敵構成に戻り、以降ずっとループすることになる。

敵勢力

アンノウンナイト	65体	アンノウンホブゴブリン	65体
ドゥームハンマー	8体	魔術師（水）	33体
セエレ直属魔術師	4体		

ミッションの流れ

今回も登場する敵は6グループ。構成は攻略フローチャートを参照のこと。これまでと違い、敵の属性はバラバラなので、それぞれ相性のいいキャラクターをバランスよく使って戦っていける。

ただし、現れるのはかなりの強敵ばかり。有利なキャラクターで戦ったとしても油断は禁物だ。どのグループを相手にした場合でも、一瞬気を抜いただけで、大ダメージを受けてしまうことがある。回復アイテムも十分に用意しておこう。

このミッションをクリアすると、ノウェの片手剣「魔印の銅剣」が手に入る。

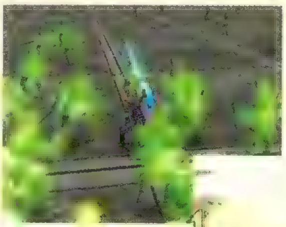
攻略フローチャート

アンノウンナイト50体をすべて倒す
↓
アンノウンホブゴブリン50体をすべて倒す
↓
ドゥームハンマー5体をすべて倒す
↓
魔術師（水）15体をすべて倒す
↓
魔術師（水）8体とセエレ直属魔術師4体をすべて倒す
↓
アンノウンナイト15体、アンノウンホブゴブリン15体、ドゥームハンマー3体、魔術師（水）10体をすべて倒す

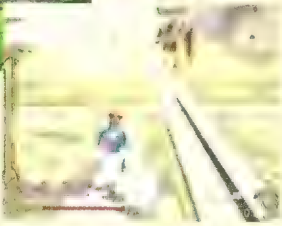
アンノウン部隊に囲まれないように

最初のグループのアンノウンナイトにはノウェで、次のアンノウンホブゴブリンにはユーリックで当たろう。基本的にはコンボの連続による力押しで大丈夫だが、まわりを囲まれないように注意すること。後方に敵を回らせないよう、こまめに移動しながら敵の数を減らしていこう。

第3グループのドゥームハンマーには、エリスが相手をすること。ドゥームハンマーは魂の光弾、心の光弾など、直線攻撃系のコンボを活用していけば安全に倒せる。あらかじめ、それらが使える槍を用意しておくように。



アンノウン部隊に囲まれると、一気に致命的なダメージを与えられてしまう。



光弾系のコンボで、遠距離から攻撃。鎧が崩れたら、近寄ってとどめを刺そう。

最終混成部隊は、総力を挙げて迎え撃て

後半はマナ中心で。第4グループは問題ないとして、第5グループはまずセエレ直属魔術師を魔法で片づけ、残った魔術師（水）を通常攻撃で倒そう。

そして最後は、全員の総力を結集しよう。まず、全員の全体魔法をありったけ発動し、敵のHPを削る。それでも迫ってくるアンノウンナイトとホブゴブリンは、ノウェとユーリックでなぎ倒していく。アンノウン部隊が少なくなったら、邪魔な魔術師（水）を1体ずつ倒していこう。こうしていくと、最後には恐らくドゥームハンマーが残るはず。これはエリスに倒させればOKだ。



大混成部隊に対しては、まずありったけの全体魔法を打ち込み、敵HPを削る。



アンノウンが減るまでは魔術師は放置。剣を振っていれば、ある程度攻撃を防げる。

ミッション攻略編　フリーミッション

フリーミッション　閉じられた地

戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★☆☆
クリア条件	ベヒモスを見つけ、倒す		
入手可能武器	月下の麗人、イウヴァルトの長剣（未入手の場合）		
出現タイミング	2周目第二章終了後		



ステージ概要

ベヒモスを追って、マップ内を何度も移動するミッション。通常ミッションでは、かなりトリッキーな印象があった閉じられた地だが、今回は仕掛けはほとんど存在せず安心して動き回れる。片手剣「月下の麗人」は、E地点に出現するアンデッドモンスターを全滅させれば、その後に出る宝箱から入手可能だ。

敵勢力

ホブゴブリン	125体	ゴブリンシャーマン（命）	48体
ベヒモス	4〜7体	アンデッド騎馬兵	2体
アンデッドナイト	5体		

ミッションの流れ

ステージをあちこち駆けめぐって、ベヒモスを退治していくというミッション。D地点に登場するベヒモスとだけは制限時間なしで戦えるが、A地点のベヒモスは20秒、B地点のベヒモスは12秒、C地点のベヒモスは10秒以内と、かなりきびしい制限時間が設定されている。これを過ぎると、各ベヒモスはどこへともなく逃走してしまうのだ。そうなると、もうそのベヒモスは倒せなくなる。

周囲に登場するホブゴブリンやゴブリンシャーマンはベヒモス戦の障害になるが、先に倒しているヒマはない。ベヒモスだけに集中しよう。

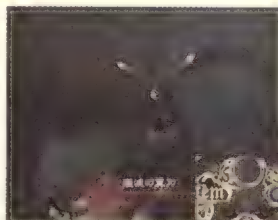
攻略フローチャート

A地点のベヒモスと戦う
↓
B地点のベヒモスと戦う
↓
C地点のベヒモスと戦う
↓
D地点のベヒモスを倒す

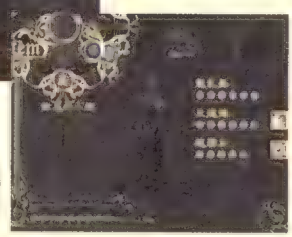
ベヒモスを制限時間内に倒すには?

ベヒモスを制限時間内に倒していくのは非常に難しい。モンスター退治にたけたユーリックを使用しても20秒以下の制限時間となると、真っ当に戦って倒すのは至難の業といえるだろう。

そこで、ベヒモスには常にレグナで戦闘を仕掛けるようにしよう。ベヒモスをターゲットにし、レグナのDOD攻撃を発動させれば、一撃で葬り去ってしまうことも可能なのだ。ただしこの場合、最初の1体を倒す時だけは素早くMPを溜めるため、レグナに搭乗する前にMP回復用のアイテムを使っておく必要がある。



DOD攻撃なら、楽勝で制限時間内にベヒモスを倒せる。



A地点のベヒモスを倒す場合は、開始後すぐにMP回復アイテムを使おう。

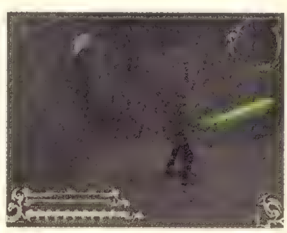
check point

ベヒモス軍団と戦うには?

スタート位置の北にある洞窟の先のF地点には、3体のベヒモスが登場する。しかしここに行くためには、通常ミッションのストーリー中で、この洞窟内の岩が破壊されていなくてはならない。

閉じられた地のフリーミッションが追加されるのが2周目の第三章終了後。1周目の第六章二節で、一度この岩を壊したはずだが、2周目を始めると洞窟はまたふさがってしまう。つまり、2周目の第六章二節まではF地点に入れないのだ。

なお、F地点に到達したら、そこにいるベヒモス3体をすべて倒すとミッションクリアとなる。



このフリーミッションでは、洞窟をふさぐ岩は破壊することができない。

フリーミッション　炎洞塁

戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★☆☆
クリア条件	[illegible]		
入手可能武器	ザンボの斧、銀の鳳蝶(未入手の場合)、背理の鎌(未入手の場合)		
追加タイミング	[illegible]		



ステージ概要

迷路のような炎洞塁内をあっちこっち行き来するステージ。内部では各部屋にさまざまな仕掛けが用意されており、罠によってダメージを受ける場所も多い。最奥部にある「ザンボの斧」を入手すればミッションクリアだが、クリアせずともスタート位置まで戻れば、ミッションから抜けることができる。

敵勢力

一般兵士(炎)	134体	弓兵(炎)	38体
弓兵(命)	40体	アンデッドナイト	15体

ミッションの流れ

炎洞塁内に点在している水晶を点灯させるたびに、宝を護る障壁がひとつずつ壊れる。すべての水晶を点灯させ、宝を入手するのがミッションの目的だ。

キャラクターを閉じこめる罠がある部屋が各所に存在するが、室内のすべての敵を倒すか鍵を入手することで、その部屋を脱出できる。水晶のある部屋にトラップがあることも多く、多数の敵との戦いを覚悟しておこう。マップや攻略フローチャートでは水晶に番号を振ってあるが、どれから先に点灯させても構わない。左上の部屋の扉を開けるための水晶5と6は、見えづらい高い位置にあるので注意しよう

攻略フローチャート

TARGET1の部屋の敵をすべて倒し、水晶1を点灯させる
↓
TARGET2の部屋の敵をすべて倒し、水晶2を点灯させる
↓
TARGET3の部屋の水晶3を点灯させる
↓
TARGET4の部屋の水晶4を点灯させ、出現する敵を全滅させる
↓
水晶5を点灯させ、TARGET5の宝箱を開ける

危険なトラップ部屋

TARGET6と7がある部屋には、それぞれトラップが仕掛けられている。TARGET6の部屋は毒霧の間。一度閉じ込められたら、部屋内の箱を壊して鍵を見つけ出さないと出られないのだが、間違った箱を開けると毒霧が噴出し、ダメージを受ける。TARGET7の部屋も同様で、こちらは間違って開けると箱から火柱が立ち昇る。

どちらの部屋も、ミッションをクリアするだけなら訪れる必要がなく、また手に入るアイテムやお金もたいしたことはない。近づかないように進んだほうが賢明だろう。



箱から噴出する毒霧で、HPが削られてしまう。部屋に入らないほうが無難だ



鍵を見つけたら、とっとと部屋から脱出しよう。長居しても益はない。

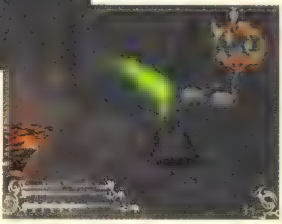
手持ちがちょっと足りないときに……

手持ちのお金がちょっと不足した時に、炎洞塁のフリーミッションは役に立つ。炎洞塁では、ミッションの途中でスタート地点まで戻れば、獲得したお金や経験値はそのままに、ミッションを抜けることができるのだ。

例えば最初の分岐点を東に進むと、左手にある小さな部屋には、2000Gが入った木箱がある。一切戦闘をせず、これを取って戻ってくるだけなら1分もかからない。これを繰り返せば、苦労せずにお金を貯めることが可能だ。少しずるい技だが、覚えておけば役に立つ。



弓兵が待ち構えているが、戦わずにお金だけ回収してすぐに引き揚げよう。



TARGET1の部屋にもお金が入った箱があるが、こちらは取るのに手間がかかる。

フリーミッション	錆の町		
[illegible]	地上戦	[illegible]	★★☆☆☆
[illegible]	町に侵入してきた魔物をすべて倒す		
入手可能武器	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		



ステージ概要

錆の町に侵入してきた魔物を、町の人たちと一緒に撃退するミッション。大きな広場と細い裏路地で構成されたマップ上に次々と出現する魔物を、すみやかに駆逐しよう。途中からは、賞金稼ぎたちも決起して共に戦ってくれる。敵をすべて倒したら、町の人からいろいろな話を聞くことができる。

敵勢力

ホブゴブリン	140体	ゴブリンシャーマン(光)	23体
ベヒモス	1体		

ミッションの流れ

スタート直後、目の前の正門からホブゴブリンが入ってくるので、まずこれを全滅させよう。すると北の門から魔物の一団が侵入し、町中で暴れ始める。以降、魔物の数をある程度減らすたびに増援が現れるが、増援が出現するのは3回までで、その後は敵を全滅させれば一段落。正門に行って外に出れば、ミッションクリアとなる。

現れた魔物をすべて倒す、シンプルなせん滅戦。2周目までプレイが進んでいれば、手こずることはほとんどないだろう。気軽に挑戦していいフリーミッションだ。

攻略フローチャート

A地点のホブゴブリンをすべて倒す

次々と町に侵入してくる魔物をすべて倒す

町の入口に戻り、外へ出る

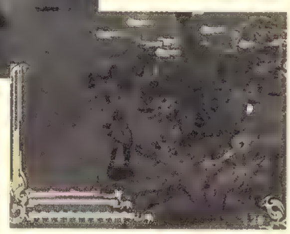
敵のせん滅は時間の問題

ここで現れる敵は、ホブゴブリンとゴブリンシャーマン(光)。数はそれなりだが、取るに足らない相手だ。片っ端から倒していこう。町の人がスタート時から一緒に戦ってくれるが、これは全然助けにならない。それに対し、2回目の敵の増援出現時に参戦する賞金稼ぎはなかなか強く、戦力になる。放っておいても、ホブゴブリンをどんどん減らしてくれるだろう。

最後にはベヒモスが登場するが、これも1体だけなので、それほど問題にはならない。魔法などで転ばせ、ユーリックで攻撃すればすぐに倒せる。



町中に散らばったゴブリンども。周辺レーダーを見ながら、どんどん駆逐しよう。



味方にすると、なかなか頼りになる賞金稼ぎ。魔物に的確にダメージを与えていく。

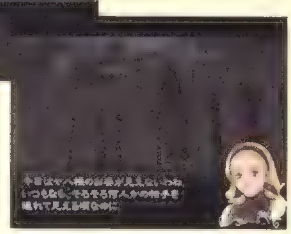
敵を全滅させた後は……

敵を全滅させると、南の広場に宝箱が出現。中には片手剣「盗賊の極意」が入っている。これを取ってしまえば、後は町の正門に行くことで、いつでもミッションを終えられる。しかし、そのまま終わってしまうのはもったいない。あちこちを歩き回ってみれば、町に住む人たちからいろんな噂話を聞くことができるのだ。

オローのことや、直轄区のことなど、話の内容は実にさまざま。ゲームを攻略するうえで必要な情報ではないが、バックストーリーに関することがわかり、何となく得した気持ちになれる。

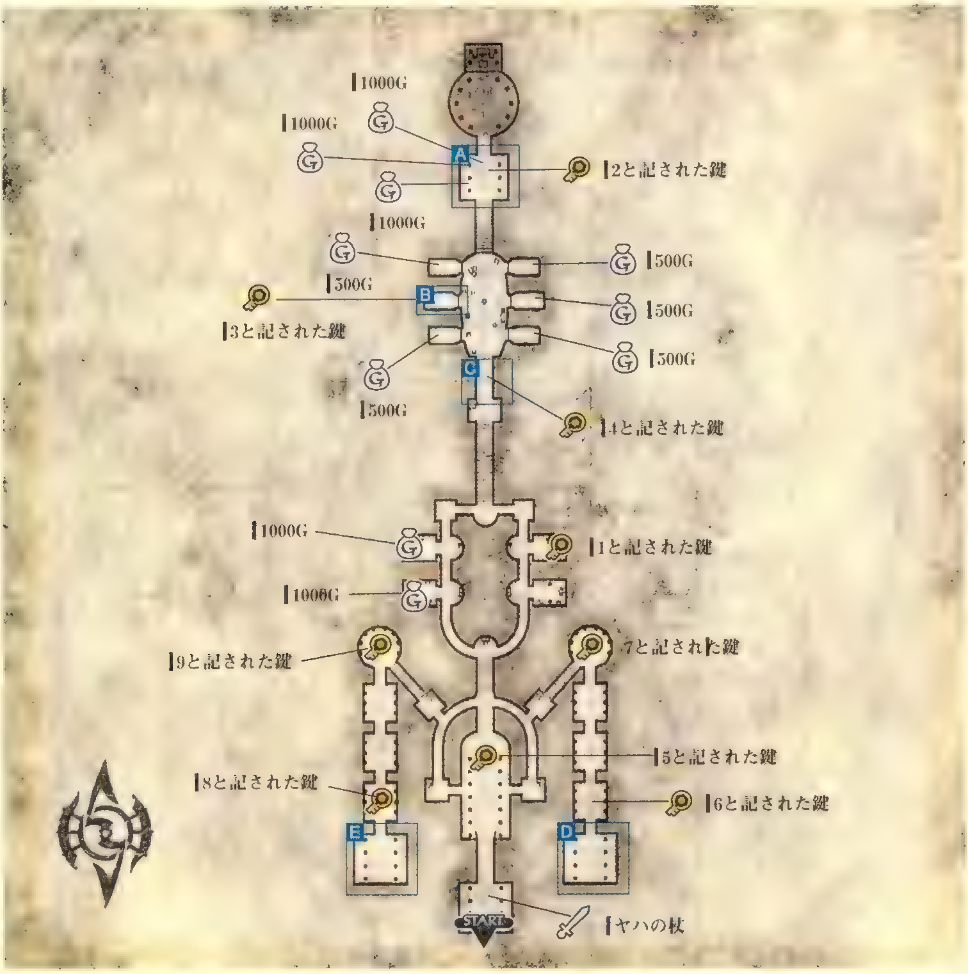


正門で「錆の町から抜けますか?」と問いに「はい」と答えればクリアとなる。



ミッションクリアの前に、町の人から話を聞いておこう。話は全部で7種類ある。

フリーミッション		光城郭	
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★☆☆
クリア条件	すべての宝箱を開け、ヤハの杖を入手する		
入手可能武器	ヤハの杖、拷問部屋の肉鞭（未入手の場合		
使用可能キャラクター	2周目第五章終了後		



ステージ概要

光城郭全体を使った探索ミッション。第五章六節時にあった偽りの壁はすでに消滅しているので、マップ上部へも自由に行き来できるようになっている。建物の内部には宝箱が多数配置されており、順番に開けていかないと、最後の目的であるスタート地点付近にある宝箱を開けることはできない。

敵勢力

一般兵士（光）	81体	魔術師（光）	7体
護衛兵（光）	9体	アンデッドナイト	11〜16体
ドゥームソード	4体		

ミッションの流れ

建物内のほとんどの宝箱には数字が書かれている。この数字と同じ番号が記された鍵でしか開けることはできないのだ。そして1と書かれた宝箱には2と記された鍵が、2と書かれた宝箱には3と記された鍵が、というように入っている。順番に宝箱を開けていき、最後にスタート地点すぐそばの宝箱を開けて武器を取るとミッションクリアだ。

またこのミッションでは、クリア条件を満たさずスタートまで戻ってきても、お金や経験値をキープしたままミッションから抜けることが可能。途中で回復アイテムが底を突いたら、一時撤退するのもいいだろう。

攻略フローチャート

番号のついた鍵を、1から順に9まで入手する

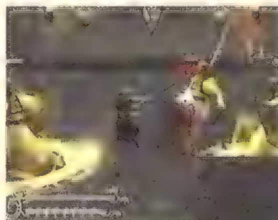
↓

入口付近の宝箱を開け、「ヤハの杖」を入手する

探索の邪魔をする魔物たち

このミッションでは、魔物をすべて倒さないと、先に進むことができない地点が存在する。

まずA地点では、護衛兵3体を倒さないと宝箱が出現しない。またB地点では、アンデッドナイトを倒して宝箱を開けないと、牢獄の部屋から脱出できなくなっている。C地点では、鍵の入手直後に鉄格子によって閉じ込められ、ドゥームソード2体との対決を迫られる。D地点とE地点では、それぞれ護衛兵3体と魔術師3体を倒さないと、部屋入口付近の宝箱が出現しない。クリアのためには、これらの敵はどうしても倒さなくてはならないのだ。



いずれも敵は1種類なので、相性のいいキャラクターを使って戦うこと。



狭い通路でドゥームソードに挟まれたときは、背後の敵が出す音にも注意しよう。

クリアに必要のない敵は無視

上で述べた敵以外は、ほとんどが一般兵士（光）だ。まれに魔術師（光）や護衛兵（光）もいるが、基本的にはノウェを使って戦っていけばいいだろう。もっともこのミッションでは、通常の敵とは戦わなくてもクリアには支障はない。移動の妨げになる敵以外は、スルーしてOKだ。

5と記された鍵を入手すると、牢獄のある部屋に、アンデッドナイトが10体出現する。しかし、通常のクリア手順においては、5と記された鍵を取ってからは牢獄の部屋に戻る必要はない。これも放置してまったく構わない敵だ。

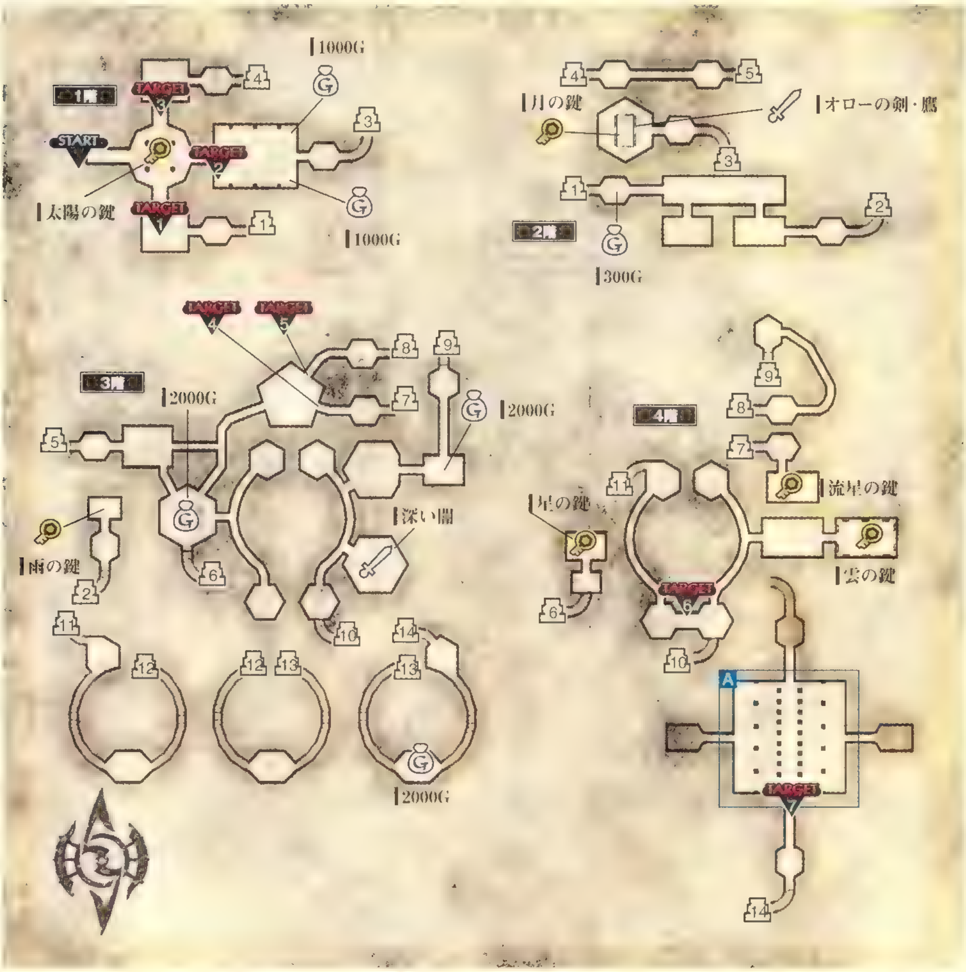


建物内部では、一般兵士（光）が多数待ち構えている。基本的にノウェで戦おう。



光城郭では、入口まで戻ると、クリア前でもミッションから抜けることが可能だ。

フリーミッション	天時塔		
戦闘の種類	地上戦	[illegible]	★★★★☆
クリア条件	扉を開けて最上階にたどり着き、オーガを倒す		
入手可能武器	深い闇、オローの剣・鷹(未入手の場合)		
追加タイミング	[illegible]		



ステージ概要
天時塔を舞台に繰り広げられる探索ミッション。ほとんどの扉には鍵がかかっており、それぞれ対応する鍵が違う。正しい鍵を探しながら先に進んでいくのだ。塔内部は、多数のホブゴブリンとゴブリンシャーマン(炎)、ゴブリンシャーマン(水)で溢れている。扉を開けるとすぐ敵がいるので注意すること。

敵勢力			
ホブゴブリン	110体	ゴブリンシャーマン(炎)	49体
ゴブリンシャーマン(水)	56体	オーガ	3体

ミッションの流れ

スタートすると、すぐ目の前に鍵の入った宝箱がある。この鍵では、TARGET1の扉を開けることができる。その先に進むと、今度はTARGET2の扉を開けられる鍵を発見できるのだ。これを繰り返し、TARGET6までの扉を開けていこう。塔の中をくまなく行ったり来たりすることになるが、脇道はほとんどないため、次にどっちにいけばいいか迷う、なんてことはないだろう。

TARGET6の扉を開けたら、螺旋階段を上り、TARGET7の部屋へ向かおう。ここに現れるオーガ3体を倒せば、無事ミッションクリアとなる。

攻略フローチャート

TARGET1〜6の扉を、対応する鍵で開けていく

↓

TARGET7に到達し、A地点のオーガをすべて倒す

ゴブリンシャーマンはマナで即退治

塔内部には、ホブゴブリンと2種類のゴブリンシャーマンがうろついている。ゴブリンシャーマンは、2種類とも魔術師系の魔物にしては出現数が多く、チョロチョロと逃げ回るので、非常にうっとうしい。別に倒さなくても先に進めるのだが、放置しておくと魔法で遠距離攻撃をしてきたり、ホブゴブリンを強化したりして探索の邪魔をする。

こいつらを早めに駆逐するためには、マナが有効だ。走り回って杖で攻撃し、MPが溜まったら魔法を使い、ゴブリンシャーマンを退治していこう。魔法は逃げる相手にも有効だ。



放置しておくとやっかいなゴブリンシャーマン。魔法を惜しみなく使って倒そう。



扉を開けたら強化されたホブゴブリンがいっぱい、ということも多い。要注意だ。

隠された武器を手に入れろ

このミッションでは、基本的に鍵と扉は1対1で対応しているが、ひとつだけ例外がある。雲の鍵だ。

4階の通路右の部屋で入手できる雲の鍵は、TARGET6の扉を開けるだけでなく、新たな武器が隠された部屋の扉の鍵にもなっている。雲の鍵を取ったら、螺旋階段に向かう前に、一度10の階段を使って3階に下り、通路の右脇にある部屋の扉を開けよう。両手剣「深い闇」を入手できる。もちろん雲の鍵は使い捨てではないので、そのあとTARGET6の扉に向かえば、ちゃんと開けることができる。後は階段を上り、最後の部屋にたどり着くだけだ。

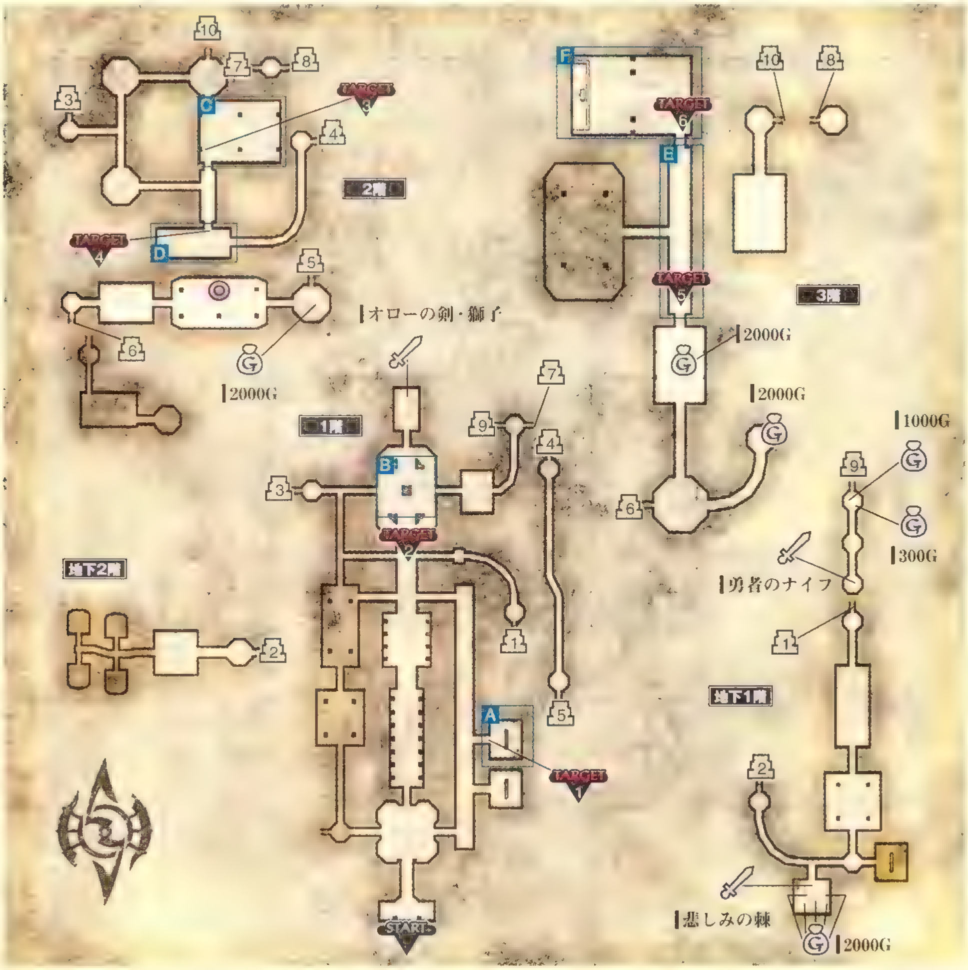


4階の奥の部屋で手に入れられる雲の鍵だけは、2ヵ所の扉を開くことができる



TARGET6までの扉を開けられれば、そのあとは鍵の探索は必要ない。

フリーミッション	大神殿		
戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★
クリア条件	セエレの部屋にたどり着き、アンノウンをすべて倒す		
入手可能武器	勇者のナイフ、悲しみの棘(未入手の場合)、オローの剣・獅子(未入手の場合)		
追加タイミング	2周目第十章終了後		



ステージ概要

アンノウンに占拠された大神殿を舞台にしたミッション。大神殿内部は、とにかくアンノウンナイトでいっぱいになっており、それ以外はわずかにアンデッド系の魔物が登場するくらい。一度入ると閉じ込められるという部屋が多く、その場合は中の魔物を全滅させないと扉が開かないようになっている。

敵勢力

アンノウンナイト	284体〜	ドゥームソード	7体
アンデッド騎馬兵	4体		

ミッションの流れ

スタート地点直後の広間では、左と正面の扉は開かない。右に向かって進む必要がある。このあとは、攻略フローチャートに従って順番に部屋に入り、内部の敵を全滅させることによって、次のルートへの扉が開くようになっている。最終的に、3階のセエレの部屋までたどりつき、その中のアンノウンを一掃すればミッションクリアとなる。

途中、通らなければいけない部屋は全部で6つそれ以外の場所にいる敵はスルーしても大丈夫だ。なお、地下には武器が隠されているが、これはミッションクリアの条件とは関係がない。

攻略フローチャート

TARGET1に到達し、A地点の敵をすべて倒す

▼

TARGET2に到達し、B地点の敵をすべて倒す

▼

TARGET3に到達し、C地点の敵をすべて倒す

▼

TARGET4に到達し、D地点の敵をすべて倒す

▼

TARGET5に到達し、E地点の敵をすべて倒す

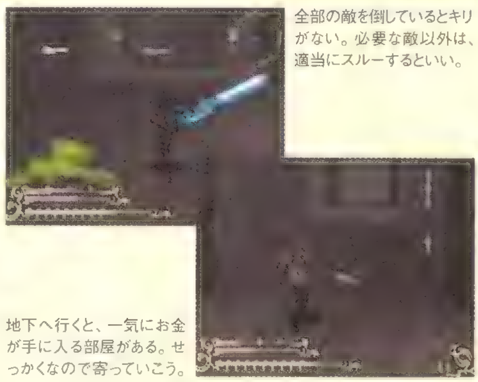
▼

TARGET6に到達し、F地点の敵をすべて倒す

お金が欲しいなら地下へ寄り道

メインルートはそれほど難しくはない。B地点の部屋の敵を倒したら、左の扉を通って上に行こう。C地点の敵を全滅させたら下の扉を出て4の階段を使えば、あとはゴール地点までほぼ一本道だ。根気と慎重さを発揮して戦っていけば、ひどく苦戦するということはないだろう。

ただし、それだけではこのミッションはつまらない。たとえば、TARGET2に到達する前に1の階段を使って地下に行けば、いっぺんに10000Gもの大金が手に入る。適宜に寄り道をしていかないと、大変なだけでうまみが少ないのだ。



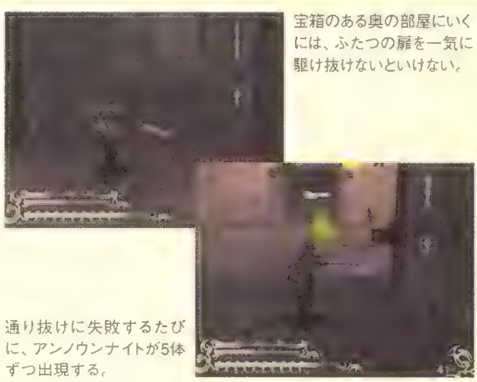
全部の敵を倒しているとキリがない。必要な敵以外は、適当にスルーするといい。

地下へ行くと、一気にお金が手に入る部屋がある。せっかくなので寄っていこう。

勇者のナイフを回収しよう

B地点の部屋をクリアしたあと、右手に進み9の階段を使うと、ふたつの扉が自動的に開閉を繰り返している地下の通路に出る。この奥には、片手剣「勇者のナイフ」が入った宝箱があるのだ。

これを取るためには、ふたつの扉を一気に駆け抜けないといけない。これがかなりタイミングがシビアなのだ。もし、ふたつ目の扉で引っかかってしまうと、一度スタート地点に戻るまで、ふたつ目の扉は閉まったままになってしまう。何度でも挑戦はできるが、失敗するたびにアンノウンナイトが5体ずつ現れるので、覚悟しておこう。

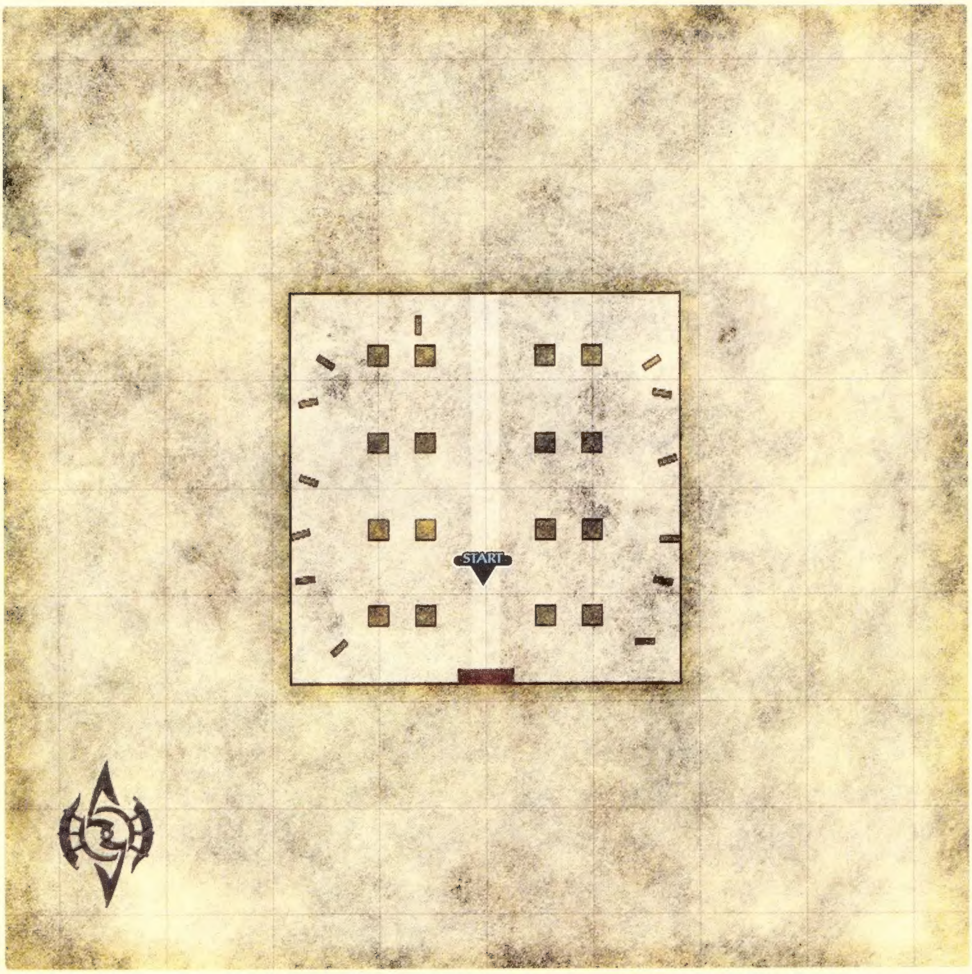


宝箱のある奥の部屋にいくには、ふたつの扉を一気に駆け抜けないといけない。

通り抜けに失敗するたびに、アンノウンナイトが5体ずつ出現する。

フリーミッション　赤い記憶

戦闘の種類	地上戦	難易度	★★★★★
クリア条件	出現する敵をすべて倒す		
入手可能武器	月光と闇		
追加タイミング	「古の墓標」クリア後		



ステージ概要

マナの精神世界だったはずの「赤い記憶」を舞台にしたフリーミッション。マナとはまったく関係なく、ひたすら強い敵と戦いまくるステージとなっている。謎解きや仕掛けなどの要素は一切なく、ある意味単純だが、難易度は非常に高い。フリーミッションの中でも、最後の最後にオープンするステージだ。

敵勢力

ドゥームハンマー	12体	アンデッドナイト	30体
魔術師（命）	8体	アンノウン	30体
アンノウンナイト	75体		

ミッションの流れ

魔物の一団を全滅させるとどんどん増援部隊が現われるという、おなじみのミッション構成だ。敵は全部で6グループ。登場する順に挙げていくと、ドゥームハンマー9体、アンデッドナイト24体、アンデッドナイト6体とドゥームハンマー3体、魔術師(命)8体、ここで背景が変わりアンノウン15体とアンノウンナイト25体、さらに背景が変わりアンノウン15体とアンノウンナイト50体となっている。ちなみに、アンノウンはすべて、地上に落ちるとアンノウンナイトとなる。すべてを倒し切ると、ご褒美として両手剣「月光と闇」がもらえる。

攻略フローチャート

6グループの敵をすべて倒す

▼

現れた宝箱を開け、「月光と闇」を入手する

前半はエリスを中心に

前半はアンデッドばかり。4グループ目の魔術師(命)もアンデッドナイト(召喚)を呼び出すので、ここまではエリスを中心に戦っていこう。ドゥームハンマーと戦う際には、魂の光弾や心の光弾など、直線攻撃型コンボが使える武器を持っておきたい。離れたところから攻撃を当てて、敵が倒れたら近寄ってとどめを刺すのだ。

アンデッドナイトを相手にする場合、敵が多いうちはノウェを使い、ソニックバーストなどで戦っていったほうがいいだろう。数が減ってきたら、エリスに各個撃破させていくと楽だ。



直線攻撃型コンボを使えば、ドゥームハンマーともかなり安全に戦える。



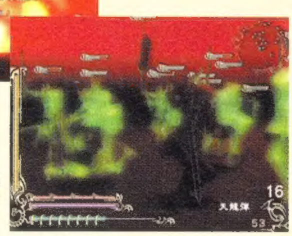
群がるアンデッドナイトは最悪の相手だ。魔法などの力技でまず数を減らそう。

後半はノウェとマナで

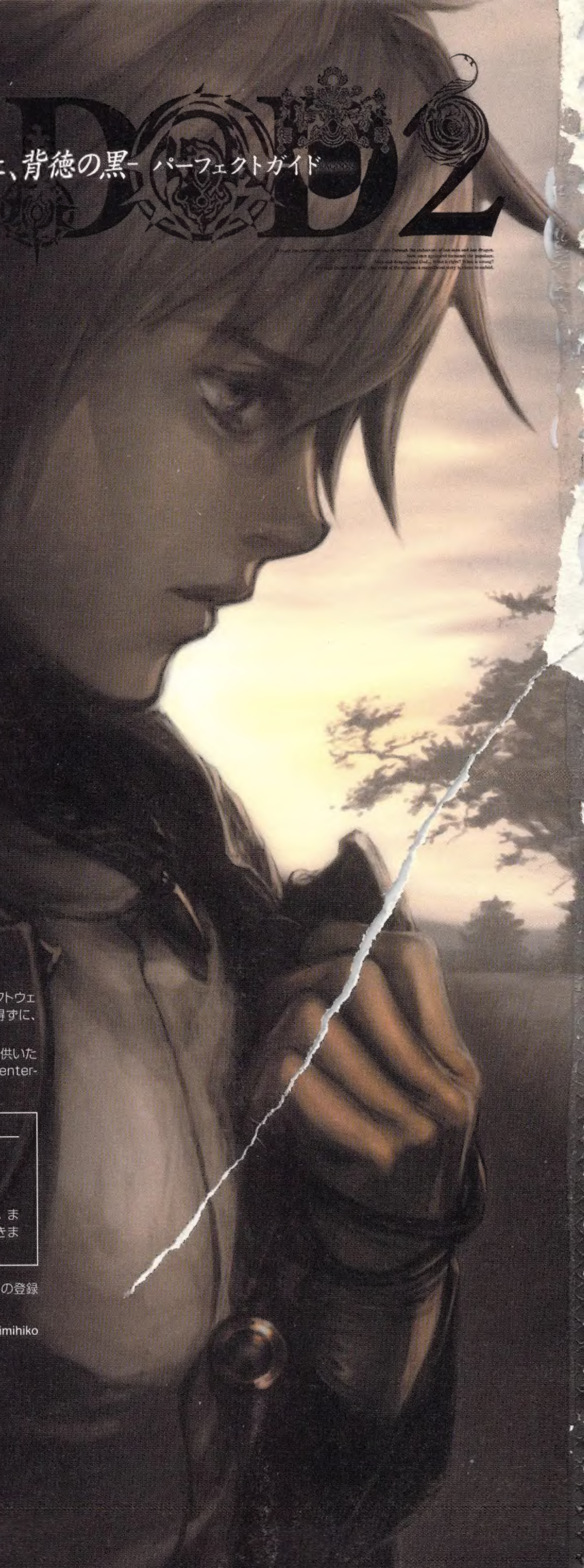
背景が変わってからは、アンノウンナイトが山ほど現れる。いやがうえにも囲まれてしまうので、まずはマナの魔法で敵を攻撃していこう。もちろん倒すに越したことはないが、周囲の敵にある程度のダメージを与えるだけでも十分だ。そうしたら、ノウェに切り替えてさまざまなコンボを繰り出していこう。このとき、状況に応じてソニックバーストを使えると役に立つ。また、龍撃刃など、無敵時間の長い周囲一掃型のコンボもかなり有効だ。ミッション開始前の武器のチョイスは、これらを踏まえて行っておくといいだろう。



まずはマナの魔法を使って、周囲のアンノウンたちのHPを少しでも削っておこう。



ノウェに切り替えたら、魔法やコンボを随時織り交ぜながら、攻撃していこう。



ドラッグオンドラグーン2 -封印の紅、背徳の黒- パーフェクトガイド

2005年 8月 17日　初版発行

【構成・執筆】 江崎和生
澤村　健(スタジオひゃくまいる)
林　紀生(スタジオひゃくまいる)
山崎征則
【デザイン】 真々田稔(rocka graphica)
【デザイン協力】 細越　航(あとらす二十一)
渋江孝之(あとらす二十一)
三枝祐介(あとらす二十一)
【マップ製作】 ミシェルみずはし(スタジオエスプリ)

【編集】 新本浩一郎(ファミ通書籍編集部)
【装丁・デザイン監修】 稲葉和恵(ファミ通書籍編集部)
【編集協力】 藤川　舞(ファミ通書籍編集部)
【攻略協力】 新山基一(ファミ通書籍編集部)

【校正】 古川香苗
坂口哲也

【監修】 株式会社スクウェア・エニックス
株式会社キャビア

【発行人】 浜村弘一
【編集人】 青柳昌行
【編集長】 坂本武郎
【副編集長】 澄田雅範
【PM】 山口貴士

【業務部】 神田雅代
【印刷】 共立印刷株式会社

【発行所・発売元】 株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
電話　0570-060-555(代表)

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先
エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555(受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00)
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

ご質問内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容に関しましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

本体価格はカバーに表示してあります。
ISBN4-7577-2412-8　Printed in JAPAN

ISBN4-7577-2412-8

C0076 ¥1500E

9784757724129

1920076015007

エンターブレイン

定価 本体1500円 +税

DOD2